

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA

A Cultura da Cópia
Estudo sobre o Compartilhamento de Arquivos e a Prática da Pirataria Virtual

Autor: Daniel Jorge Teixeira Cesar

Brasília, 2013

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA

A Cultura da Cópia

Estudo sobre o Compartilhamento de Arquivos e a Prática da Pirataria Virtual

Autor: Daniel Jorge Teixeira Cesar

Dissertação apresentada ao Departamento
de Sociologia da Universidade de Brasília/
UnB como parte dos requisitos para a
obtenção do título de Mestre

Brasília, Abril de 2013

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

A Cultura da Cópia

Estudo sobre o Compartilhamento de Arquivos e a Prática da Pirataria Virtual

Autor: Daniel Jorge Teixeira Cesar

Orientador: Doutor Michelangelo Giotto Santoro Trigueiro (UnB)

Banca: Prof. Doutor Michelangelo Giotto Santoro Trigueiro (UnB)
Prof. Doutor Guilherme José da Silva e Sá (UnB)
Prof.^a Doutora Fernanda Antonia da Fonseca Sobral (UnB)

A Cesar Teixeira, meu pai

Agradecimentos

Gostaria de aproveitar este espaço para agradecer a todos que, direta ou indiretamente, colaboraram de alguma forma com a pesquisa e me motivaram a seguir adiante nesta empreitada de estudar uma prática estigmatizada e ainda considerada marginal pela maior parte da sociedade, mesmo que muitos pratiquem sem sequer perceber ou ter consciência das consequências políticas de uma atividade rotineira.

Quero agradecer também aos grupos que defendem a liberdade na internet, no Brasil e no exterior, aos fundadores e responsáveis pelo *The Pirate Bay* e todos os *sites* de compartilhamento de arquivos. Todos os grupos dedicados a copiar mídias e distribuí-las livremente, não importando sua motivação.

A todos os que lutam pela liberdade na internet, todas as organizações e não organizações que prezam a neutralidade na rede. Aos membros dos Partidos Piratas espalhados pelo mundo, que mostram a força política deste movimento e procuram a igualdade social a partir de uma tendência política nova.

Todos os que colaboram com o Partido Pirata do Brasil, os que estiveram presentes na fundação e doaram tempo e dinheiro para levar esta ideia adiante.

Ao Professor Michelangelo Trigueiro por confiar no meu trabalho.

Aos amigos Rafael Fernandes, Waldir Jacques e Felipe Medeiros, que compartilham ideias e ajudaram a dar forma a este trabalho.

À Lizandra pelo apoio e carinho.

À minha família.

A única maneira de coexistir com um mundo repressor é se tornar absolutamente livre, de tal forma que sua existência seja um **ato de rebelião**.

Albert Camus

Temos o dever moral de desobedecer a leis injustas.

Martin Luther King Jr.

Resumo

Desde o começo dos anos 2000, com os avanços da tecnologia que permitiu a cópia de mídias físicas e a transmissão de arquivos digitais em rede, o compartilhamento de arquivos pela internet, ou pirataria virtual como é vulgarmente chamada por caracterizar downloads não autorizados de bens culturais e intelectuais protegidos por direitos autorais, vem se tornando uma prática cada vez mais comum. Estima-se que cerca de 30% do tráfego de informação pela internet ocorra por esta modalidade de troca de arquivos entre usuários, que permite acesso a bens culturais e intelectuais sem pagar pelos mesmos, resultando no que indústrias e governo percebem como um problema cada vez maior, especialmente para as indústrias fonográfica e cinematográfica, que perdem o controle sobre a reprodução e distribuição de seus produtos. O acesso a tecnologias que possibilitam copiar dados e retransmiti-los para outros computadores em alta velocidade força a transformação do modelo econômico pela reorganização do consumo e abre o debate acerca da propriedade intelectual e imaterial sobre a exploração dos direitos autorais pela indústria. A pirataria virtual é um indício do surgimento de um novo movimento político e social pela liberdade de informação que se aproxima das disputas pelos meios de produção em sociedades industriais.

Com este trabalho pretendo, mediante o contato “ciberetnográfico” com usuários do compartilhamento de arquivos, mostrar como percebem a prática da pirataria virtual e sua tendência às transformações sociais através da formação de um partido político.

Palavras-chave: Compartilhamento; Pirataria; Propriedade Intelectual; Direito Autoral; Política

Abstract

From the early 2000's, with the development of technology that allowed users to copy physical medias and transmit files over networks, internet file sharing, or virtual piracy as it was defined by the industry, characterizes unauthorized download of cultural and intellectual goods protected by copyright, has become an increasingly common practice. It is estimated that this method of file sharing is responsible for about 30% of the traffic of information over the internet, as it allows common users to access a vast collection of intellectual and cultural goods without paying for them, which results in what industry and governments perceive as a growing problem, especially for music and film industries as they tend to lose control over the reproduction and distribution of their products. Access to technologies that enables data copying and relays them to other computers at high speed causes the transformation of the economic model through the reorganization of consumption and opens the debate on intellectual and immaterial property and the exploitation of the copyright industry. Virtual piracy characterizes the emergence of a new political and social movement for freedom of information disputes that resembles the struggle for the means of production in industrial societies.

With this piece I intend to contact users of file-sharing in cyberethnographic method, show how they perceive the practice of piracy and its tendency to virtual social transformation through the formation of a political party.

Keywords: File Sharing; Piracy; Intellectual Property; Copyright; Politics

Sumário

| | |
|---|----|
| Introdução | 10 |
| Parte 1: O Caminho da Cópia | |
| Uma Breve História da Cópia | 21 |
| Aspectos Técnicos do Compartilhamento de Arquivos | 30 |
| O Direito Autoral | 38 |
| Parte 2: A Exploração do Direito Autoral e a Reorganização do Consumo | |
| Meios de Produção da Era Informacional | 45 |
| Cultura do Consumo | 51 |
| Consumo da Cultura | 58 |
| Parte 3: Pirataria Virtual e sua Organização Ideológica e Política | |
| Pela Liberdade de Informação | 67 |
| Hackeando a Contracultura (outra vez) | 77 |
| A Pirataria como Movimento Social e Político | 81 |
| Considerações Finais | 92 |
| Referências Bibliográficas | 99 |

Introdução

Jean-Jacques Rousseau publicou, em 1755, o Contrato Social, provavelmente seu trabalho mais conhecido. Na segunda parte, o “Discurso sobre a Origem da Desigualdade entre os Homens”, o autor estabelece que o início da posse de bens materiais, isto é, do princípio da definição de propriedade, marca o começo da sociedade civil e que assim se criava também uma forma de desigualdade social que perdura até os dias de hoje:

“O primeiro que, tendo cercado um terreno, se lembrou de dizer: isto é meu, e encontrou pessoas bastantes simples para o acreditar, foi o verdadeiro fundador da sociedade civil. Quantos crimes, guerras, assassínios, misérias e horrores não teria poupado ao gênero humano aquele que, arrancando as estacas ou tapando os buracos, tivesse gritado aos seus semelhantes: 'Livrai-vos de escutar esse impostor; estareis perdidos se esquecerdes que os frutos são de todos, e a terra de ninguém!'. Parece, porém, que as coisas já tinham chegado ao ponto de não mais poder ficar como estavam: porque essa ideia de propriedade, dependendo muito de ideias anteriores que só puderam nascer sucessivamente, não se formou de repente no espírito humano: foi preciso fazer muitos progressos, adquirir muita indústria e luzes, transmiti-las e aumentá-las de idade em idade, antes de chegar a esse último termo do estado de natureza.” (Rousseau; 1755)

Este conceito de propriedade material é a base da sociedade capitalista e se estende também para objetos que não pertencem ao mundo físico, mas sim ao mundo das ideias. A chamada propriedade intelectual é reconhecida como os bens produzidos pelo conhecimento humano e pela indústria cultural (Adorno). Um conjunto de leis criadas e alteradas ao longo dos últimos séculos moldam a posse sobre produções científicas, patentes, composições e marcas registradas, como se fossem objetos materiais sujeitos às regras da propriedade. Pela legislação da propriedade intelectual, produtos que variam desde artigos científicos, filmes e até discos de música estão sujeitos às leis que determinam sua posse a um indivíduo ou empresa.

Este é um modelo que predominou até o final do século XX, quando a indústria, que ainda controlava o modo como a informação era produzida e reproduzida, pois tinha o poder de determinar como e quando bens intelectuais poderiam ser acessados, perdeu o controle sobre os modos de produção, com o avanço da tecnologia. Com inovações como o computador pessoal e o desenvolvimento das TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação), grupos de indivíduos criaram a possibilidade de, por meio de copiadoras de disco, ou qualquer outra forma de *input* de dados, e uma conexão com a

internet, reproduzir a informação nas mídias e estabelecer uma rede de troca de informações e bens culturais e intelectuais, formando comunidades de internet baseadas no compartilhamento de arquivos:

“Pode-se definir o fenômeno do compartilhamento de arquivos como uma prática social de distribuição livre e gratuita de bens culturais – no que faz referência não apenas a entretenimento e arte, mas também à produção dos círculos acadêmicos, viabilizada por meio de uma infraestrutura tecnológica que depende da Internet para seu funcionamento. Em outras palavras, trata-se da reprodução e consequente distribuição de arquivos de computador contendo dados referentes a uma pluralidade de bens culturais (livros, filmes, música, etc.) em formato digital, independentemente de permissão para reproduzi-los e distribuí-los, feita a título gratuito, a partir de diversos meios.” (Mizukami; 2007, pp. 48)

Os bens culturais compartilhados nestas redes são protegidos por direitos autorais e violam as leis de propriedade intelectual, por sua distribuição sem pagamento pelo uso. Em razão desse fato, o compartilhamento de informações foi chamado pela indústria de pirataria virtual e recepcionado como uma ameaça, uma vez que as pessoas estavam acessando seus produtos ilegalmente, isto é, sem autorização pelo uso; e não havia como controlar o acesso. A primeira década do século XXI viu descortinar questões envolvendo a propriedade intelectual e disputas pelo controle dos meios de reprodução.

A indústria já reconhecia como pirataria outras práticas prejudiciais ao lucro, como a falsificação de bens ou a cópia física, também proibidas pelas leis que protegem o direito autoral. Basicamente, todo uso não autorizado de propriedade intelectual é definido pela indústria como pirataria, e outros exemplos incluem a quebra de patentes para reprodução não autorizada de fármacos, e pirataria de recursos naturais para descobertas científicas, para citar alguns exemplos. Neste trabalho, nos concentraremos nas questões de propriedade intelectual envolvendo bens de consumo cultural no meio virtual. Afinal, é possível ser dono de uma ideia e cercá-la da mesma forma que se faz com um terreno?

O objeto de estudo, portanto, focalizará o compartilhamento ilegal de arquivos pela internet. Esta modalidade de pirataria difere da pirataria física por ao menos dois motivos: primeiro, os objetos pirateados em um espaço virtual não são falsificações, e sim reproduções exatas dos originais, iguais em todos os aspectos. A única diferença é o meio pelo qual são transmitidos – entre usuários pela internet. Enquanto houver uma fonte online é possível reproduzir cópias idênticas infinitamente e transmiti-las a

qualquer parte do mundo, ignorando barreiras geográficas. Em segundo lugar, a pirataria virtual realizada nas comunidades de compartilhamento de arquivos não gera circulação financeira como na pirataria de bens materiais porque não faz parte do *ethos* destes grupos. Os bens culturais não são vendidos, mas postos em circulação para troca e compartilhamento por um princípio ideológico de livre acesso à informação. Isto significa que não há comércio e nem mercado, se aproximando de um modelo econômico percebido em sociedades arcaicas.

A indústria acusa os piratas por roubo, mas esta ideia é questionável, pois não há ganho financeiro e, por causa disso, boa parte dos usuários da prática não a percebem como crime. Pode-se dizer que o compartilhamento de arquivos se aproxima de práticas como a fotocópia, gravação de CDs e fitas cassete, em que o bem original não é perdido nem desviado, mas multiplicado. A diferença é que esta multiplicação se dá em escala global e a distribuição de cópias realizadas sem o consentimento do autor.

A definição de pirataria de bens culturais utilizada neste trabalho é a da Associação Antipirataria de Cinema e Música:

“Pirataria é a apropriação, reprodução e utilização de obras (escritas, musicais ou audiovisuais) protegidas por direitos autorais, sem devida autorização. Ela pode acontecer de diferentes formas, desde a compra de CDs e DVDs falsificados, até o download de arquivos pela internet. Independente dos meios, a pirataria é qualificada como crime, e é punida como tal. Por ser um fenômeno que cresce bastante atualmente, principalmente por conta da expansão da internet de banda larga, é necessário saber identificar e combater a pirataria.”¹

Há uma infinidade de bens culturais e intelectuais disponíveis pela internet. De fato é possível encontrar discografias inteiras, filmes antigos e novos; e até mesmo revistas atuais, transformadas em arquivo virtual e disponíveis para *download*. O volume de objetos compartilhados é tão grande, e aumenta diariamente, que estimula transformações na produção e distribuição de conteúdos, rompendo com o modelo capitalista de produção, em muitos aspectos. Com isto a indústria busca meios, como as mudanças na legislação, para regular o acesso à informação, porém sem sucesso. É uma tarefa quase impossível dada a abertura para encontrar tais arquivos. Como não há um controle sobre a reprodução e distribuição não é possível dar números concretos sobre a pirataria virtual, uma vez que não pode ser medida. O mais próximo que se pode chegar

¹http://www.apcm.org.br/pirataria_internet.php (acessado em 5/09/2012)

são estimativas, como a de quem em 2008 foram baixadas ilegalmente 40 bilhões de músicas (Vandiver; 2009).

A indústria procura, então, estratégias como campanhas educacionais e medidas punitivas como forma de coibir a pirataria. Estas sanções e proibições associadas aos questionamentos sobre a liberdade ao acesso dos ditos bens culturais e intelectuais resultaram na criação de grupos que defendem a legalidade da prática do compartilhamento para, pelo domínio de tecnologias e de técnicas de reprodução, retransmitir cultura e conhecimento sem a necessidade de um intermediário.

Há muitos métodos para transmissão de arquivos virtuais. Por *e-mail*, *download* a partir de *sites*, transferência de um servidor para o usuário e as redes e comunidades de troca de arquivos *peer-to-peer*, ou *p2p*, que se desenvolveram muito nos últimos 10 anos. Estima-se que, atualmente, 25% do tráfego na internet é realizado em redes *p2p* (Cardoso; 2012).

O sistema *peer-to-peer* permite a comunicação direta entre vários usuários simultaneamente sem a necessidade de um servidor central onde os arquivos são armazenados. Todos os computadores funcionam como “servidor”². O *tracker* (programa que permite a comunicação entre computadores) cria um índice dos locais onde os arquivos são encontrados, formando algo como um catálogo de endereços com todos os computadores compartilhando um mesmo arquivo. O protocolo de transmissão de dados, chamado de *torrent*, é o meio por onde os arquivos são transferidos de um computador para outro. Quanto mais computadores conectados, maior a velocidade de *download* do usuário. Isto possibilita, com internet de alta velocidade, a troca de um volume grande de arquivos. Reis complementa a explicação sobre o funcionamento do *torrent*:

“O arquivo a ser baixado é quebrado em pedaços e estes pedaços podem ser baixados em qualquer ordem. O programa remonta o arquivo ao final do *download*. Ao mesmo tempo em que baixa o arquivo, o usuário vai compartilhando com outros usuários os pedaços que já possui. Quanto mais usuários baixando o mesmo arquivo, mais rápido é o *download*, pois mais pedaços podem ser enviados. Esse tipo de compartilhamento possibilita que filmes, programas de TV, Cds, Jogos de videogame, *software* e arquivos grandes sejam disponibilizados.” (Reis; 2010, pp. 183)

² Computador central em uma rede, responsável pela administração e fornecimento de programas e informações aos demais computadores a ela conectados. (<http://www.dicweb.com/ss.htm> acessado em 6/03/2013)

Em 2003, uma associação sueca contra a propriedade intelectual, o *Pirate Bureau*, lançou o que ficaria conhecido como o maior *tracker* de compartilhamento de arquivos: o *The Pirate Bay* (TPB). Estima-se que 50% dos *torrents* que circulam no mundo são coordenados pelo TPB, que foi escolhido como o ponto de partida para este estudo, pois apresenta indícios de que há uma ideologia política por trás das atividades do *site* e de seus usuários. A pirataria seria, portanto, uma das formas de manifestação pela liberdade de informação na internet.

O estudo a seguir possui dois focos centrais: a comunidade que se envolve com o TPB, enquanto espaço de compartilhamento e socialização, e os membros do Partido Pirata, enquanto aspecto politizado desta discussão. Não se pode dizer com certeza que todos os piratas percebem a prática como uma postura ideológica, visto que muitos trocam arquivos pela facilidade no consumo de objetos gratuitos. Mas a formação de comunidades com regras de troca definidas e a fundação do Partido Pirata, um partido político baseado na ideia de compartilhamento de informação, são indicadores de que há um tipo de movimento social na pirataria.

Com o foco do estudo no *torrent* e no Partido Pirata, outras formas de compartilhamento como os *lockers* – *sites* como Megaupload ou Rapidshare, que armazenam conteúdo carregado pelos usuários, não serão analisados, pois além da impossibilidade de medir o tráfego ou contatar os usuários, estes *sites* representam um modelo de negócio surgido com a internet. O acesso e a armazenagem são cobrados, algo que vai contra a análise da pirataria pela ótica da formação de comunidades de livre troca, nesta dissertação. Do mesmo modo, não serão analisados os *trackers* privados ou outras formas de pirataria que, em si, representam outro tipo de indústria ou limitam o acesso à informação a um grupo seletivo, ao contrário do TPB, que não é uma empresa e todo o seu conteúdo é carregado e organizado de forma livre pelos próprios usuários do *site*.

Em 2006, o TPB sofreu um processo judicial promovido pela MPAA – *Motion Pictures Association of America* – organização de direitos autorais da indústria cinematográfica dos Estados Unidos, e recebeu uma ordem da polícia, que invadiu os escritórios onde se localizavam os servidores para desligá-los. Após três dias o *site* voltou ao ar e procurou meios para evitar que novos desligamentos ocorram. Porém, outro fenômeno também se destaca: o Partido Pirata da Suécia, um partido político recém-criado e sem ligação direta com o TPB, ganhou milhares de novos membros que

simpatizam com a causa e se declaram piratas, em oposição ao sistema econômico estabelecido.

Durante todo o processo, que se estendeu até 2010, houve até mesmo ameaça de embargo econômico por parte dos Estados Unidos sobre a Suécia, caso o TPB não fosse desligado. Nesse mesmo período, o Partido Pirata elegia seus primeiros representantes para governos locais na Alemanha, Suécia e no parlamento da União Europeia. Atualmente, a ligação entre o TPB e o Partido Pirata na Suécia é direta, pois o partido financia a conexão do site, o que denota outro indício de ideologia de livre acesso à informação. Qualquer tentativa de desligamento do site seria considerada censura política.

O que se pretende, aqui, é estudar a prática da pirataria pela visão dos piratas, a racionalização dessa prática e demais considerações sobre a mesma. O termo pirataria, utilizado primeiramente pela indústria de forma pejorativa para se referir a quem usufrui de bens culturais por meios ilegais de acesso, ou seja, sem pagar o valor devido ao detentor dos direitos autorais, passa a representar uma bandeira política, e defendida como parte de uma ideologia que pretende a liberdade de acesso à informação. O crescimento da prática faz surgir grupos organizados e politizados de usuários, que positivaram o termo, e que deixou de ser um rótulo, ao se tornar uma forma de identificação de grupo.

A discussão promovida por estes grupos é a de que o direito autoral deixa de ser um incentivo para a criatividade e passa a ser um mecanismo de controle sobre a produção já existente, limitando o acesso e o uso de tudo que é protegido por direitos autorais. A partir do momento que a indústria interfere em uma ferramenta tão poderosa quanto a internet e dita o que é permitido, surge um movimento popular em favor de uma internet “neutra”, em que atividades como o compartilhamento de arquivos sejam lícitas.

A maioria dos estudos sobre pirataria, especialmente em sua modalidade virtual, parte do pressuposto que diz que a pirataria é errada. Mas esta interpretação da ação como crime, visto que, legalmente, fere direitos autorais, é enviesada, de início. A interpretação externa da atividade, como é realizada pela maioria dos pesquisadores, tende a ser prejudicial e, em certos níveis, preconceituosa e visando a defesa do modelo de propriedade intelectual e a criminalização da pirataria (Gunter; 2009, Vandiver; 2009).

É preciso extrapolar as definições legais e perceber o compartilhamento de arquivos como um fato social para entender com mais clareza o que isso representa para a comunidade de piratas. Milhões de pessoas ao redor do mundo compartilham arquivos e não percebem isso como crime. Logo, a legalidade ou ilegalidade é uma questão paralela e subjetiva para os usuários da pirataria. Mesmo que os usuários percebam a prática como crime, continuarão a piratear bens culturais e intelectuais para manter seu consumo. Um segundo fator que descaracteriza a pirataria como crime para os usuários é que a maioria das cópias realizadas dentro deste sistema de trocas é para uso pessoal, realizada por usuários de maneira doméstica, porque não podem ou não querem se dispor a pagar o preço para obter o produto original, mas, também, não utilizam a cópia para gerar lucro para si. Não há forma alguma de movimentação de capital econômico nessa prática.

Assim, para estudar o fenômeno da pirataria em sua totalidade é preciso considerar as questões econômicas, políticas e ideológicas da prática e as consequências da mesma não apenas sobre a Indústria Cultural, mas sobre a sociedade de maneira geral. Assim, o estudo é guiado por algumas questões centrais como: quais são as motivações dos usuários? São influenciadas por alguma ideologia? Como percebem a própria prática? Possuem consciência política de suas ações? As intenções que orientam suas ações são da ordem da satisfação pessoal ou existem princípios que remetam a uma organização coletiva de protesto? Há muitas questões cercando o tema da pirataria e os modos de agir egoísta ou ideológico obviamente não são mutuamente excludentes. Não se pode afirmar que a pirataria é um movimento homogêneo ou organizado, pois pessoas e grupos fazem uso desta prática por razões e com motivações diferentes.

O presente estudo se baseia em comunidades virtuais, geradas a partir da interação entre usuários, ou, como Kozinetz define, comunidades mediadas por computador; ou seja, a socialização e as relações possibilitadas pela tecnologia como práticas estruturadas e estruturantes da pirataria virtual. Este último termo é explicado por Pierre Lévy, que diz: “É virtual toda entidade ‘desterritorializada’, capaz de gerar diversas manifestações concretas em momentos diferentes e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular.” (Lévy; 1997, pp. 47).

Para estudar um fenômeno que se desenvolve no “ciberespaço”, um ambiente virtual que só existe a partir da comunicação entre computadores em rede, o trabalho se baseou na etnometodologia, proposta por Garfinkel, associada ao método

“netnográfico”, como idealizado por Kozinetz, utilizando, assim, técnicas familiares às ciências sociais em um campo ainda não completamente explorado. Haguette se refere à etnometodologia, citando Garfinkel, ao descrever o método como:

“Um estudo sobre a organização do conhecimento de um membro sobre suas atividades ordinárias; sobre seu próprio empreendimento organizado, onde o conhecimento é tratado por nós como parte do mesmo ambiente que ele também organiza.” (Haguette apud Garfinkel; 2007, pp. 49)

A etnometodologia procura explicar o objeto pela perspectiva do sujeito. A proposta de Garfinkel é de estabelecer um método de estudo de práticas sociais sem estabelecer regras de funcionamento para as mesmas, sem definições externas ao objeto e tratando-o a partir da perspectiva do ator.

O que se pretende por este método é investigar a conduta e o discurso dos usuários, para apreender sua percepção sobre o fenômeno da pirataria. Os meios para isso são tanto as entrevistas quanto os documentos coletados em campo, para análise, a fim de esclarecer se a pirataria pode ser percebida como um movimento social e político a partir da percepção dos usuários sobre estas questões. Para isso, empreendeu-se também uma observação participante em grupos de discussão, listas de *e-mails* e por participação ativa em redes de compartilhamento de arquivos, partilhando do universo dos piratas também como um pirata, mas sempre tendo em mente a objetividade da pesquisa. Como esta observação e a maior parte da pesquisa foi realizada em um campo virtual, recorreu-se ao método netnográfico para apoiar esta parte do estudo. Segundo Kozinetz:

“Netnografia é pesquisa participante-observacional baseada em trabalho de campo online. Ele usa comunicações mediadas por computador como uma fonte de dados para se chegar ao entendimento etnográfico e representação de um fenômeno cultural ou comunal. Portanto, assim como praticamente todas as etnografias estendem-se quase naturalmente e organicamente a partir de uma base na observação participante para incluir outros elementos, tais como entrevistas, estatística descritiva, coleta de dados, análise de arquivo com extensão histórica, videografia, técnicas projetivas, como colagens, análise semiótica, e uma série de outras técnicas, assim também agora se estender para incluir netnografia” (Kozinetz, 2010 pp. 60)

A netnografia não é nenhuma novidade. Estudos sobre comunidades mediadas por computador são realizados desde os anos de 1990 e acompanham a popularização de sistemas BBS (*Bulletin Board System*) e da própria internet. Kozinetz descreve que o estudo das comunidades mediadas por computador é um campo estabelecido com

dezenas de profissionais de diversas áreas, realizando pesquisas socioeconômicas e até sobre a psicologia na internet. O foco dos estudos em CMC está nas diferentes formas de interação social pela internet e que, neste caso, trata da adaptação da etnografia às contingências do mundo virtual. Desta forma, desenvolveu-se a pesquisa de campo sob três aspectos: pesquisa documental, observação participante e entrevistas.

A pesquisa documental envolveu a observação de posts em blogs, fóruns de internet, páginas de notícias sobre compartilhamento de arquivos e demais fontes semelhantes que contivessem informações sobre o objeto pesquisado. As fontes incluem postagens de usuários de redes de compartilhamento de arquivos, informações sobre protestos, processos judiciais, dados qualitativos e quantitativos sobre a pirataria e registros realizados pela comunidade sobre esse compartilhamento.

Sobre a observação participante, tendo conhecimento sobre as técnicas de compartilhamento de arquivos e acesso às redes, participou-se ativamente de trocas de arquivos como parte da experiência pirata, buscando, na prática pessoal do autor desta dissertação, analisar a atividade pela ótica do usuário. Isso inclui o domínio sobre a utilização dos programas, acesso às redes e mecanismos de busca e integração com a comunidade, de forma anônima, pelo compartilhamento de filmes e música.

Vale citar que, pelo fato do trabalho de campo ter se realizado predominantemente no meio virtual, algo que possibilitou o contato com os entrevistados de diferentes partes do Brasil pela internet, a pesquisa documental e a observação participante influenciaram na experiência de buscar fontes alternativas, não apenas de dados e informações relevantes para a pesquisa, mas, também, do *software*, baseado em código aberto (*open source*), utilizado para redigir o trabalho, que foi “baixado” da internet. Boa parte da pesquisa bibliográfica, como pode ser percebido ao final da dissertação, também foi pirateada ou acessada via internet. Desde livros e artigos novos, publicações, cujas edições seriam encontradas apenas em sebos de livros, e os documentários em vídeo que tratam do tema, todos foram encontrados por mecanismos de busca e obtidos em poucos “cliques”, por meios legais e autorizados pelos escritores e diretores, ou pirateados a partir dos arquivos disponibilizados por outros usuários.

Com isso quer-se dizer que, em um espaço onde o campo e o objeto são virtuais, o método de pesquisa utilizado segue os mesmos moldes e se virtualiza também, explorando novos rumos sobre como fazer pesquisa.

Finalmente procurou-se, para a realização de entrevistas, contatar usuários de redes de compartilhamento de arquivos. Estes foram divididos em dois grupos: membros do Partido Pirata de diferentes locais do Brasil, contatados via internet por meio da lista de mensagens do partido, ou obtidos pessoalmente, na reunião nacional de fundação do partido que ocorreu em Recife em Julho de 2012; e usuários comuns que utilizam do compartilhamento de arquivos cotidianamente, mas que não necessariamente fazem disso uma bandeira política. São grupos de testemunhas privilegiadas (Quivy & Campenhoudt; 2008) em entrevistas em profundidade sobre hábitos de consumo, entendimento sobre a pirataria e sobre a prática em si. O contato com indivíduos foi realizado a partir do conhecimento e participação em comunidades de trocas de arquivos e no Partido Pirata do Brasil.

Boa parte das entrevistas foi realizada pela internet, por programas de comunicação instantânea. Sem o uso da internet não seria possível entrevistar com a mesma agilidade, em tão pouco tempo, pessoas em diferentes lugares do Brasil, como Belém, Florianópolis, Rio de Janeiro, Fortaleza e Brasília, para citar alguns. O espaço virtual subverte as regras da distância do espaço real, tornando possível obter o relato de pessoas com interesses semelhantes, em locais diferentes. Para preservar a identidade dos entrevistados foram utilizados números que remetem ao usuário anônimo do protocolo mIRC – *Internet Relay Chat*, sistema criado em 1995 para conversas via internet, uma das ferramentas utilizadas pelos piratas para comunicação e organização de grupos.

Pode-se questionar a aceitação deste método de pesquisa à distância, pela confiabilidade dos dados obtidos, mas parte da proposta deste trabalho é a de romper cânones e explorar novas técnicas, e expandir os horizontes da pesquisa empírica, a fim de mostrar que pesquisas realizadas neste campo podem funcionar segundo os métodos citados e conseguir informações concretas sobre um fenômeno que só é possível pelas comunidades mediadas por computador.

Resumidamente, empreendeu-se a uma pesquisa social composta de entrevistas, observações de campo e pesquisa documental, para melhor descrever o universo da pirataria, as motivações e comportamentos dos usuários para a prática, e como se dá a face ativista e politizada neste universo. Tudo realizado via internet, em um trabalho de campo virtual.

Na primeira parte deste trabalho, serão discutidos alguns aspectos básicos a respeito da reprodução e distribuição de bens culturais. Inicialmente, será estabelecido o

desenvolvimento histórico e social das técnicas de reprodução e cópia, desde a criação da imprensa até os protocolos de troca de arquivos, passando por uma discussão sobre os requisitos para o compartilhamento de arquivos e finalizando com o percurso das leis de direito autoral no passado e no presente.

Na segunda parte discorrer-se-á sobre as questões econômicas e culturais que envolvem o compartilhamento de arquivos: da utilização do direito autoral como meio de produção, das transformações no consumo de bens culturais e da formação de comunidades baseadas na pirataria virtual.

Na terceira e última parte, procurar-se-á explicar com maior detalhamento como a pirataria virtual se estabelece em uma ideologia e uma prática organizada, apoiando-se na teoria de Althusser, de modo a estabelecer, a partir dessas considerações, a ideia de um movimento social que defende a liberdade de informação.

Parte 1: O Caminho da Cópia

“Se as leis de direitos autorais tivessem parado esses piratas em suas atividades, hoje poderíamos viver em um mundo onde a América pareceria mais uma enorme fazenda Amish.”

(Michael Smith)

Uma Breve História da Cópia

Tudo começou com Gutenberg e a prensa de tipos móveis.

No princípio, havia a palavra escrita, detida pelos copistas enclausurados em mosteiros, que guardavam o conhecimento adquirido até aquele momento e restringiam o acesso a toda a população. Antes da invenção da imprensa, a informação era repassada em livros escritos à mão e a um alto custo tanto técnico quanto de material, além de levar meses ou anos para terminar de reproduzir uma versão completa do livro copiado. Temos neste período uma situação de controle centralizado do conhecimento produzido pela filosofia clássica, um monopólio que garante à Igreja a possibilidade de deter o saber e a técnica da escrita, a fim de não divulgar ideias diferentes das pregadas pela religião.

Este domínio perdurou ainda por cerca de um século após a invenção de Johannes Gutenberg, em 1440, e mais de uma década se passou até que começasse a ser utilizada para a reprodução de livros. Consta na história que o primeiro livro impresso foi a Bíblia, em um projeto iniciado pelo próprio Gutenberg em 1450 e finalizado em 1455. Com a invenção da imprensa o ato de copiar era simplificado e o trabalho de reprodução diminuiu, mas a Igreja Católica não recebeu bem a inovação, chegando até mesmo a considerar a Bíblia impressa uma heresia, um ato do demônio, e procurou sua proibição rapidamente.

Temos aí a primeira tentativa de um poder estabelecido sobre a inovação tecnológica e um exemplo do temor com que a possibilidade de reproduções mecânicas perfeitas foi recebida pelos poderes dominantes da sociedade da época. Desde a criação da prensa, até por volta do século XVIII, quando a Igreja ainda detinha poder e a Inquisição perseguia os hereges e, de acordo com o Index Librorum Prohibitorium da Igreja Católica de 1559, a punição para a impressão ou mesmo a importação de livros era a morte.

Mas não apenas a Igreja se posicionava contra a prensa. Os Estados europeus também não viam com bons olhos a possibilidade de espalhar ideias contrárias ao bem dos regimes absolutistas. Para se ter ideia, a punição, na França de 1535, para quem usasse prensa sem permissão era pena de morte. Na Inglaterra as perseguições do governo levaram os livreiros, uma emergente classe econômica formada por um novo tipo de artesanato, a formar guildas para se protegerem e ao ofício de imprimir e vender livros nas cidades. De acordo com Scalco, “com a invenção da imprensa os soberanos sentiam-se ameaçados com a iminente democratização da informação e criaram um ardiloso instrumento de censura.” (Scalco in Leal; 2010, pp.161).

Assim, a solução encontrada para fugir da censura e perseguição foi de, além de um mercado ilegal de livros piratas, não fixar as máquinas em um prédio e mantê-las circulando para que não fossem pegos pelo governo, mantendo o ofício na clandestinidade. Para fugir dos oficiais que procuravam os livreiros, as máquinas eram montadas em carroças ou em navios, e os livreiros vagavam pelas cidades para vender seu ofício.

A partir do Século XVII, a procura por livros crescia na Europa e a demanda era suprida pelos livreiros, que lucravam com a distribuição da filosofia iluminista. Gradualmente, as guildas de livreiros enriqueciam e ganhavam influência sobre o poder e, como classe economicamente ascendente, não poderiam ser ignorados pelo poder. Os governos e a Igreja não puderam impedir a distribuição de cópias não autorizadas, e após décadas de luta, as guildas foram reconhecidas como legítimas e leis foram criadas para protegerem o ofício do livreiro.

Não se pode afirmar com certeza que a impressão de livros proibidos era realizada com base em ideologia, porém, mais provavelmente, para alimentar a demanda de mercado. Mas a importância do crescimento da atividade foi tal que, sem a difusão da prensa de tipos móveis a reforma protestante não seria possível, bem como o iluminismo, que teve suas ideias espalhadas pela Europa graças à facilidade em reproduzir textos e enviá-los para outros países.

Benkler afirma que “estes editores eram capazes de usar os lucros obtidos pela venda para tornarem-se independentes da igreja ou da realeza, em um modo que copistas nunca foram, e formar as bases econômica e social para uma comunicação liberal, baseada na liberdade de mercado e de expressão.” (Benkler; 2006, pp. 33)

Então, com o tempo e a estabilização dos livreiros como classe econômica, os governos da Europa se adaptaram e passaram a aceitar melhor a imprensa. Isto se deve,

em grande parte, à influência dos livreiros, enquanto nova classe economicamente dominante, na criação de leis que os beneficiassem. Até este momento, falou-se de um período anterior ao do surgimento do direito autoral, em que este tipo de proteção ao trabalho intelectual não era considerada, mas, apenas o trabalho de fabricação do livro. Desde o início as guildas de livreiros disputavam pelo controle de certos materiais e pela edição dos mesmos, e quando a atividade passou a ser regularizada, foi necessário criar alguma forma de registros de propriedade. Este é um assunto que será retomado mais adiante.

Passando para o ano de 1849, foi proposta uma lei nos Estados Unidos para permitir a construção de bibliotecas públicas, algo até então inédito, visto que as coleções de livros eram todas privadas e adquiridas no mercado formal. A lei foi aprovada em 1850, sob protestos de uma elite e dos editores de livros, contrários a esta nova norma que permitia que as pessoas tivessem acesso a livros gratuitamente, e sob o argumento de que com a aprovação da lei as pessoas perderiam o interesse em escrever novos livros, pois não haveria mais mercado e assim não haveria como lucrar com a editoração. Não por acaso este mesmo argumento é utilizado pela indústria, atualmente, ao afirmar que o acesso gratuito a música pela internet desestimula a produção de nova música.

Ao longo da história argumentos semelhantes foram utilizados à medida em que inovações como o gramofone, em 1906, a transmissão por rádio em 1920, e a invenção da televisão, no final dos anos 1940, surgiram. Os exemplos dados até aqui mostram como os poderes dominantes de cada época, seja a Igreja, o Estado ou a Indústria, procuraram meios, nas leis, para barrar a inovação tecnológica que permitia acessos mais democráticos à cultura e ao conhecimento. As ideologias dominantes de cada época tentaram impedir tais acessos, e a cada nova tecnologia foi preciso adaptar a legislação para proteger quem se beneficiava com o sistema previamente estabelecido. Os primeiros estatutos de propriedade intelectual tratavam apenas de livros, único bem cultural que poderia ser replicado pela máquina, até que o desenvolvimento trouxe, séculos depois, meios como as trilhas magnéticas para gravar música, as transmissões por onda e o cinema.

A indústria cinematográfica é um caso à parte na história da cópia. Percebemos até aqui que parte da inovação tecnológica na reprodução de bens intelectuais desafia a lei e que alguns meios, como os livros, foram considerados piratas, no início. Smith mostra que toda a fundação da indústria cinematográfica é baseada na pirataria:

“Quando Edison inventou o registro fonográfico, músicos o rotularam como pirata por roubar o seu trabalho, até que foi criado um sistema para lhes pagar royalties. Edison, em seguida inventou o cinema, e exigiu uma taxa de licenciamento para aqueles que quisessem fazer filmes com a sua tecnologia. Isso levou um bando de cineastas piratas, entre eles um homem chamado William, a fugir de Nova York para a costa oeste, onde o cinema prosperou, sem licença, até expirarem as patentes de Edison. Estes piratas continuam a operar lá, embora legalmente agora, na cidade que fundaram: Hollywood. O Sobrenome de William? Fox.” (Smith; 2008, pp. 37)

Ou seja, do mesmo modo que os livreiros escaparam das leis até que estivessem a seu favor, a indústria do cinema fez o mesmo, no final do século XIX. Até então, de acordo com Lessig, sofria perseguição por uma empresa criada por Thomas Edison a *Motion Pictures Patents Company*, que se tornou famosa por confiscar equipamentos e suspender o fornecimento de produtos a cinemas que exibiam filmes não-autorizados.

Smith mostra que perseguições semelhantes ocorreram com relação a outros meios:

“Quando a televisão a cabo surgiu pela primeira vez, em 1948, as empresas de cabo se recusaram a pagar às redes pela transmissão de seu conteúdo, e por mais de 30 anos operaram como uma rede primitiva de compartilhamento de arquivos ilegais, até que o Congresso decidiu que eles, também, deveriam pagar tributos, negociando um acordo entre os detentores de direitos autorais e as emissoras de TV pirata.

Se as leis de direitos autorais tivessem parado esses piratas em suas atividades, hoje podemos viver em um mundo onde a América parecia mais uma enorme fazenda Amish. Nós não teríamos música gravada, TV a cabo, e uma seleção de filmes em um par com uma poltrona de avião economia. Os piratas estavam do lado errado da lei, mas, como Lawrence Lessig expõe em cima em seu livro *Cultura Livre*, em retrospectiva, é claro seus atos eram importantes. Ao se recusar a obedecer a regulamentos que consideraram injusto, piratas criaram indústrias do nada. Porque tradicionalmente a sociedade cedeu algumas vantagens a estes piratas e aceitou que eles estavam agregando valor a nossas vidas, se compromissos e transformado em lei, e como resultado de novas indústrias floresceu.” (Smith; 2008, pp. 37)

Mas foi a partir dos anos 60, com o surgimento de novas tecnologias que possibilitavam a cópia caseira de mídias físicas, que o problema do direito autoral se agravou. A fita cassete foi inventada em 1963, e o aparelho doméstico que além de reproduzir também gravava fitas surgiu em 1966. A indústria dava o poder de fazer suas próprias fitas, de gravar a partir do rádio as músicas preferidas, e logo a indústria

fonográfica contestou esta invenção, acusando de facilitar a quebra do direito autoral. Algo semelhante ocorreu na mesma década com a introdução da máquina fotocopadora e do aparelho VCR – *Video Cassete Recorder*.

Os aparelhos citados permitem a cópia doméstica, ou seja, para uso próprio; do mesmo modo que nas situações apontadas anteriormente, tão condenada pela indústria quanto a cópia para venda, ao acreditar ser prejudicial para os lucros. Pela primeira vez uma pessoa comum tinha acesso aos meios de reprodução de bens culturais a um custo baixo, e em razão desse fato, durante os anos seguintes, a Indústria Cultural procurou usar sua influência junto ao governo para proibir a produção dessas máquinas. Não obtendo sucesso, os processos foram abandonados. A inovação teve de ser abraçada e as leis adaptadas às novas possibilidades tecnológicas.

Nessa mesma época, surgia o conceito de computador pessoal, e tanto sua invenção quanto o desenvolvimento de *hardware* e de *software* são resultados da pirataria de conceitos e ideias como o mouse, uma interface gráfica desenvolvida pela Xerox, e integrada pela Apple para clicar nos objetos em uma tela. Da mesma forma que o cinema se desenvolveu sob uma lógica de contravenção ao direito autoral, o mesmo pode ser dito da informática, entre os anos 1960 e 1970.

Esta mesma indústria, focada no desenvolvimento de *software*, percebia na inovação uma benção para o modelo de negócios. Nos anos 1980, com a popularização dos computadores pessoais, os programas eram passados por disquetes e compartilhados entre os usuários, tanto que entre as várias categorias de *software* havia o *shareware*, que indicava o compartilhamento pelo gesto de passar adiante o disquete. A própria cultura da informática prevê esse comportamento, tanto que os leitores de disquetes não eram apenas para leitura, mas também para gravação. Entre o final dos anos 90 e o começo dos anos 2000, os computadores domésticos ganharam mais espaço para armazenamento, processadores mais potentes, conexões mais velozes e gravadores de CD e DVD, tornando-se máquinas tão capazes quanto os computadores da grande indústria.

Esse período, que compreende as inovações tecnológicas dos anos 1960 até o aperfeiçoamento das máquinas nas quatro décadas seguintes, marca a saída de uma cultura “*Read Only*” para “*Read/Write*” (Lessig; 2008), ou seja, da possibilidade de não apenas acessar, mas produzir conhecimento. Segundo o autor citado anteriormente, a cultura R/W enriquece a criatividade, pois torna os consumidores também produtores.

É interessante notar que, seguindo a tendência contrária, as mídias de disco, no

início, não passaram pela transição para a cultura R/W, e logo não passaram pelas mesmas questões envolvendo direito autoral. O CD, inventado no final dos anos 1980, e o DVD, no fim dos anos 1990, demoraram anos para ter versões domésticas de aparelhos que copiassem seu conteúdo. Podemos pensar que se trata de uma forma da Indústria prevenir a cópia não autorizada pela restrição do poder de reprodução.

Mas até esse momento as infrações contra o direito autoral, que passaram a fazer parte do cotidiano da sociedade com as fotocópias e fitas cassete, não chamavam atenção o suficiente da indústria para fazer algo a respeito. Não havia sentido em processar os indivíduos que copiassem música pois, além de ser uma atividade conspícua, era realizada por parte significativa da população.

Esta situação foi novamente abalada quando, em 1998, o popular formato MP3 foi inventado para armazenar arquivos de áudio, no computador, mantendo a qualidade em um número menor de *bytes* que outros formatos. As pessoas começaram, então, a gravar seus próprios CDs, no computador, e o próximo passo seria o de trocarem entre si. No ano seguinte, surgiu um revolucionário sistema de compartilhamento de música que mudou a indústria cultural: o Napster.

Inventado por Shawn Fanning, em julho de 1999, o Napster ajudou a definir o universo do compartilhamento de arquivos, e, alguns acreditam, foi o precursor na troca via p2p. O relatório sobre Pirataria da OCDE define o *peer-to-peer* como:

“Tecnologias definidas como uma estrutura de comunicação em que os indivíduos interagem diretamente, sem necessariamente passar por um sistema centralizado ou hierarquia. Os usuários podem compartilhar informações, fazer arquivos disponíveis, contribuem para projetos compartilhados ou arquivos de transferência (OCDE, 2005). Tecnicamente falando, o termo peer-to-peer denota redes organizadas que conectam computadores através da Internet com protocolos de compartilhamento de arquivos especiais implementados por um determinado programa. Os computadores estão ligados em uma rede P2P com o propósito de interação e troca de arquivos. A principal função de compartilhamento de arquivos P2P é um meio legítimo de transferência de informações de um ponto a outro de uma maneira eficiente e de baixo custo. Os P2P variam no que diz respeito ao grau de centralização. P2p centralizados dependem de servidores dedicados para registrar informações do usuário e acumular peças dos dados compartilhados. (p. 10, com alterações)

O Napster não contava com servidores múltiplos, armazenando as músicas enviadas pelos usuários em um servidor central. No auge de seu funcionamento, em 2001, contava com aproximadamente 80 milhões de usuários (Lessig; 2001), e foi

severamente perseguido pela indústria fonográfica. Após perder as batalhas judiciais, o servidor foi fechado e reformulado, tornando-se um serviço pago. Segundo Wang, “o Napster provou a possibilidade técnica e a aceitação popular do compartilhamento em redes *peer-to-peer* pelas massas.” (Wang, 2004, pp. 15)

Mas, mesmo com o fechamento do Napster, o conceito de compartilhamento de arquivos havia chamado a atenção de programadores, que criaram seus próprios programas para compartilhar arquivos. Um dos mais populares, no começo dos anos 2000, foi o Kazaa, que alegava ter mais de 100 milhões de usuários (Lessig; 2001). Outros, como o Emule, Gnutella, Soulseek e Limewire, para citar alguns, com características de programação e comunidades diferentes entre si, também possuíam milhões de usuários e colaboraram para moldar o compartilhamento de arquivos. De acordo com Wang, estas “Redes de trocas de arquivos ganharam popularidade porque facilitam a busca e o *download* de múltiplos arquivos. São fáceis, rápidas e convenientes, tornando-se a opção natural para o compartilhamento” (Wang; 2004, pp. 10)

Assim, Desde o começo dos anos 2000, esta prática ganhou força entre os usuários de internet e, seja para fins de entretenimento ou profissionais, milhares de pessoas ao redor do globo usam programas criados para compartilhar filmes, músicas e *softwares* de todo tipo, formando uma rede de trocas entre usuários com conteúdo fornecido pelos próprios usuários, copiado das mídias físicas que possuíam e que estavam dispostos a divulgar para que outras pessoas também tivessem acesso.

Imagine que nesta última década toda a produção cultural e intelectual é acessível a qualquer pessoa com conexão a internet, sem a necessidade de pagar pelo produto. Este é o pior cenário possível para uma indústria capitalista e representa um problema para os produtores de bens culturais e intelectuais, especialmente as indústrias cinematográfica e fonográfica, que se dizem as mais prejudicadas pela pirataria, embora não existam pesquisas que provem isto concretamente.

Começou, então, uma nova perseguição, contra os usuários que compartilham arquivos ilegalmente e contra os programadores e empresas responsáveis por lançar os programas e redes de compartilhamento. Desde o surgimento desta tecnologia, que tornou possível a pirataria, usuários são presos e multados por trocarem música gratuitamente, sem pagar pelo direito de consumir aquele bem específico.

Mas, da mesma forma como no século XVI os livreiros poderiam ser penalizados por praticar sua atividade (e, nesse caso, pagavam com a própria vida),

mesmo assim, a cópia não parou; no presente, mesmo com as ameaças judiciais e riscos contra a liberdade de internet, o compartilhamento não parou. A Indústria Cultural tende a culpar a pirataria pela queda nas vendas, mas Wang oferece uma outra hipótese para explicar este fenômeno:

“A indústria fonográfica culpa o compartilhamento de músicas nas redes pela queda drástica na venda de Cds. Entretanto, essa afirmação não é um fato, mas uma de muitas hipóteses para explicar porque as vendas de discos caíram nos últimos anos. O fato é que as vendas de livros diminuíram também, como as de outros itens, e nem todas estas perdas estão ligadas diretamente às redes de compartilhamento.” (Wang; 2004, pp. 119)

Outras hipóteses incluem o aumento do preço do CD, a competição com outras formas de entretenimento ou o simples fato de que as pessoas não querem mais carregar música em disco e preferem aparelhos que tocam no formato virtual. Ao assumir que as redes diminuem a venda de música, a indústria se esquece que a exposição do artista aumenta pelo uso das redes, aumentando também o número de possíveis interessados na música.

Em 2003, foi lançado o The Pirate Bay, um *tracker* que utiliza um o sistema p2p aperfeiçoado, o protocolo *torrent*, explicado por Lessig, abaixo:

“O cliente .torrent comunica-se com um servidor denominado tracker, dedicado à administração dos pares que integram a multidão, ou seja, o conjunto de pares que têm interesse em compartilhar um mesmo arquivo. Obtendo autorização do tracker, o usuário recebe informações sobre ou outros pares da multidão e é integrado à rede. Passa assim a receber e enviar simultaneamente o arquivo objeto de compartilhamento. Terminado o download permanece na multidão o tempo que desejar, agora como seed (semeador) do arquivo, ou seja, uma fonte completa” (Lessig; 2005 pp. 77, com alterações)

O sistema *torrent* criou um novo modelo de comunidade e de socialização entre usuários. Há regras que o indivíduo pode aceitar e participar como semeador, ou rejeitar e utilizar os links para o *download* sem contribuir para a comunidade. Estes indivíduos são reconhecidos como leechers (sanguessugas) e estigmatizados pois quanto mais pessoas compartilhando um arquivo mais rápido outras pessoas podem tê-lo. Mas Benkler chama a atenção para outro fator que deve ser lembrado na discussão sobre compartilhamento de arquivos:

“O que é verdadeiramente único sobre redes peer-to-peer como um sinal do

que está por vir é o fato de que, com investimento financeiro ridiculamente baixo, alguns adolescentes e jovens adultos foram capazes de escrever software e protocolos que permitem que dezenas de milhões de usuários de computadores em todo o mundo cooperem na produção do armazenamento de arquivos mais eficiente e robusto e sistemas de recuperação em todo o mundo. Não foi necessário grande investimento na criação de enormes servidores para armazenar e disponibilizar a quantidade de dados representados pelos arquivos de mídia.” (Benkler; 2006, pp. 85)

A cópia e os meios de reprodução antes dependiam da indústria, e, hoje, estão à mão de qualquer pessoa com habilidades e com um computador conectado à internet. A inovação não está mais restrita ao ambiente corporativo, tanto na produção cultural quanto na produção de ferramentas como *softwares* voltados para o compartilhamento de arquivos.

Chegamos então à situação atual de abertura da informação e descontrole sobre como a sociedade consome bens culturais. O TPB e as outras formas de compartilhamento de arquivos são o resultado de séculos de enfrentamentos entre a sociedade e o poder estabelecido sobre o domínio e a divulgação da informação, com vitórias para a sociedade desde o período das guildas de livreiros. O ápice da liberdade de informação é a “nuvem”³, um conjunto de servidores espalhados pelo mundo, em que, se um falhar, há *backup* de todos os arquivos em outros. O TPB é hospedado em nuvem, e, sem um servidor central extremamente vulnerável, tanto em questões físicas quanto jurídicas, evita novos ataques e desligamentos. Com esta medida, o conteúdo não pode ser rastreado ou apagado.

Lévy, no livro “Cibercultura”, estabelece que a tecnologia condiciona a sociedade. No caso da cópia isto se comprova como verdade, pois a inovação carrega consigo novas formas de socialização e de democratização da cultura. Lévy exemplifica como a invenção do estribo permitiu uma renovação na cavalaria, na técnica e nas estruturas sociais da sociedade feudal. Seu argumento é que, no contexto do desenvolvimento daquela sociedade, naquele modelo específico, a invenção do estribo não é a causa dos eventos históricos que se seguiram, mas condicionou o que se seguiu. A mesma analogia pode ser feita com a internet e com a pirataria.

O mesmo pode ser dito a respeito da internet, uma ferramenta que trouxe

³ O termo vem do conceito de “computação em nuvem” e se refere ao armazenamento de dados compartilhados por computadores interligados e que, pela internet, podem ser acessados de qualquer outro computador. Ou seja, as informações não estão restritas a apenas uma máquina, mas por qualquer máquina que possa acessá-la (http://pt.wikipedia.org/wiki/Computação_em_nuvem acessado em 7/03/2013)

mudanças para o modelo de negócios da indústria cultural e ao modo como a informação é transmitida. A cópia, como a concebemos, já existe desde os tempos do *cassete* e cds, mas sua distribuição não é tão fácil quanto pelo meio virtual. Apenas pela internet é possível criar milhões de cópias e enviá-las para diferentes partes do mundo com apenas alguns cliques e com um gasto menor em comparação com as cópias físicas.

Porém, da mesma forma que a tecnologia condiciona um tipo de sociedade, os indivíduos e a cultura forjam a utilização das tecnologias. Um exemplo disso são os computadores, que, desde sempre, foram equipados com os recursos necessários para uma cultura *Read/Write*, diferente de outros aparelhos que faziam parte de uma cultura *Read Only*. Ao mesmo tempo, a tecnologia cria o espaço para as práticas sociais (Benkler; 2006). As possibilidades técnicas criadas a partir da inovação de nada valeriam sem uma cultura que valorizasse a criação, reprodução e distribuição democrática da cultura e conhecimento. Mas o que é necessário para participar desta cultura?

Aspectos Técnicos do Compartilhamento de Arquivos

O fenômeno do compartilhamento de arquivos é fortalecido pelo aumento da participação da população nos processos de cópia e distribuição de bens culturais, algo que é possível primeira e principalmente pelo progresso tecnológico que permitiu que usuários domésticos tivessem acesso a computadores cada vez mais potentes e mediante conexões de alta velocidade com a internet.

Na análise a seguir, sobre os aspectos técnicos que facilitam a cópia, estabelecem-se os fundamentos materiais que permitem a pirataria e revisa-se a prática, pela perspectiva de Bourdieu, relacionando os conceitos do autor com o universo do compartilhamento de arquivos. Encerra-se este trecho da argumentação associando os estudos de Walter Benjamin, sobre a reprodutibilidade técnica com a cópia na contemporaneidade.

A partir dos anos 1980, quando o computador deixou de ser um objeto presente apenas no meio corporativo e passou a ser um objeto de uso pessoal, estabeleceu-se um novo universo de possibilidades na produção e reprodução de *software* e, no futuro, de

outros bens culturais e intelectuais existentes no meio virtual. Criou-se o que os especialistas chamam de cibercultura, e trilhou-se o caminho seguido pelos movimentos de liberdade na internet.

Mas a definição de cibercultura como algo distinto da cultura é um dos pecados dos pesquisadores do tema. Não se trata de apenas uma cultura em si, encerrada e hermética, mas sim como uma parte integrante da cultura ocidentalizada. De acordo com Kozinetz, isso faz tanto sentido quanto atribuir um tipo ideal de cultura, como a cultura do alfabeto, da roda ou da eletricidade (Kozinetz; 2010, pp 12). Com isso, pretende-se dizer que, do mesmo modo como a cópia é parte do cotidiano, a pirataria e outros fenômenos que nasceram no mundo virtual devem ser tratados como algo incorporado à sociedade.

Contudo, antes disso foi preciso estabelecer condições técnicas para sua existência, do mesmo modo que o computador condiciona o meio virtual e a comunicação entre indivíduos mediada por ele. Mizukami descreve o sistema em sua totalidade, abrangendo a estrutura técnica, o *hardware*, e a comunidade, para, finalmente, chegar ao encontro dos indivíduos (Mizukami; 2007).

O autor descreve primeiramente a camada física, ou seja, a máquina. Sem o *hardware* correto não há como estabelecer a primeira conexão. Neste ponto podemos pensar a evolução dos computadores, enormes máquinas de processamento lento que se tornaram pequenos e capazes de milhares de operações simultâneas. Tal como na natureza e no desenvolvimento da sociedade humana, cuja evolução foi possível pelo aparato físico, como postura ereta e polegares opositores, o primeiro aspecto a ser considerado é o que forma a camada material das redes.

A camada seguinte é descrita por Mizukami como lógica. Inclui os *softwares* e protocolos, bem como as plataformas – fóruns, *blogs*, os locais de encontro na rede. Com a estrutura física montada, cabe aos programadores preencherem os discos rígidos com as informações necessárias para a comunicação entre computadores e chegar à terceira camada, a de conteúdo.

Na camada de conteúdo está o tipo de informação trocada e compartilhada. No princípio da internet, quando ainda era uma rede formada apenas por computadores de órgãos militares e acadêmicos, somente mensagens eram trocadas e a função da Arpanet, primeira rede fundada em 1969 e precursora da internet, era de comunicação básica, apenas para enviar e receber mensagens. Atualmente, a *World Wide Web*, denominação do modelo de rede popular utilizado pela maior parte da população

conectada, serve muito além da simples comunicação, e, com o conhecimento necessário, é possível enviar vídeos, músicas, imagem e texto para computadores em qualquer lugar do mundo.

Esta última camada, a social, abarca a comunicação e a existência de comunidades *online*. É preciso, além do aparato técnico, o conhecimento técnico (Bourdieu), para utilizar as máquinas e realizar a reprodução e distribuição, resultadas do compartilhamento de arquivos. Nessa camada social encontramos pessoas que possuem o conhecimento necessário para utilizar o *software* e os meios de circulação dos bens culturais recriados a partir de um original.

Este tema já foi explorado pela pesquisadora Christiana de Freitas, da Universidade de Brasília, quando propõe a análise e revisão de artigos científicos no ciberespaço em relação ao capital simbólico determinado pela posição dos atores no campo. Freitas estabelece o conceito de capital tecnológico-informacional, a partir do capital simbólico de Bourdieu, para falar sobre o conhecimento necessário para operar um computador para além de suas funções básicas. Segundo a autora:

“Esse tipo específico de capital nasce como expressão da crescente necessidade de controle e gerenciamento de máquinas que vivem - e convivem - com grande parte dos indivíduos nas sociedades contemporâneas. Tal contexto gera a necessidade de obtenção de um conhecimento específico que viabilize o trânsito pessoal por teias de relações que frequentemente requerem tal domínio. Esse conhecimento pressupõe condições específicas de formação social, cultural e educacional dos indivíduos. Tais condições integram o que é aqui denominado capital tecnológico-informacional (O conhecimento técnico associado ao conceito de capital tecnológico-informacional refere-se apenas aquele voltado para o gerenciamento de tecnologias da informação. Diz respeito, portanto, aos artefatos tecnológicos que constituem infraestrutura para criação do ciberespaço).” (Freitas; 2007, pp. 118)

Temos então uma estrutura material e uma superestrutura aplicada à utilização destes equipamentos, para a reprodução de cópias em uma situação que pode ser comparada aos conflitos e transformações sociais trazidas pela revolução industrial. Neste cenário da sociedade informacional, definida por Castells como a “forma específica de organização social em que a geração, o processamento e a transmissão de informação tornam-se as fontes fundamentais de produtividade e poder devido às novas condições tecnológicas surgidas neste período histórico” (Castells; 2008, pp. 65), a luta de classes se traduz no domínio da técnica pelos usuários domésticos contra a influência da Indústria na proibição da prática e sobre a regulação do consumo dos bens culturais

que ela produz.

A partir destas afirmações e por meio das entrevistas, é possível perceber que o compartilhamento de arquivos é não apenas facilitado como também iniciado a partir de dois fatores básicos: o progresso tecnológico e a inclusão digital. Todos os entrevistados iniciaram o compartilhamento quando obtiveram um acesso mais rápido à internet e tiveram contato com algum *software* de troca de arquivos. A troca de arquivos não seria possível por conexão discada de baixa velocidade devido à demora e aos custos da conexão. Não basta ter acesso à tecnologia, mas também é necessário conhecer minimamente como utilizar as ferramentas. Um determinado capital cultural sobre como navegar nas redes é essencial para que ocorra a pirataria. A popularização destas tecnologias foi essencial para o aumento no número de usuários de compartilhamento de arquivos:

“[Faço uso de compartilhamento] Provavelmente desde que eu tenho computador com acesso a internet. Assim, acesso a internet com velocidade suficiente, visto que a conexão discada impedia essa possibilidade. Era muito comum. Como era muito lento, muito pouco acessível, eu simplesmente não fazia. Também não tinha o conhecimento. Era mais novo na época. Mas a partir do momento em que eu tive uma conexão de alta velocidade, eu comecei a compartilhar arquivos.” (Entrevistado Guest00027)

O conhecimento técnico que forma o *habitus* é estruturado pela prática, e é estruturante, ao mesmo tempo. Bourdieu define o *habitus* como o princípio gerador de práticas e é definido pela posição social do indivíduo. Isso significa que o conhecimento sobre o campo (capital técnico-informacional), e os gostos individuais (capital cultural) definem o consumo e o modo de consumir (capital econômico), determinando que na análise da prática pirata, sob a perspectiva de Bourdieu, estamos lidando com diversos tipos de capitais simbólicos, inclusive com o capital social.

À primeira vista, a pirataria pode parecer uma prática egoísta de ressignificação do consumo, a partir do *download*. Uma análise mais profunda pode estabelecer conexões entre uma ideologia de protesto contra a indústria cultural e pela liberdade de conhecimento com o *download*. Mas há ainda outro aspecto que precisa ser considerado: quais são as motivações de quem faz o *upload*, ou seja, do usuário que contribui ativamente para a infração ao direito autoral, por iniciar a cópia e a distribuição de bens?

É possível construir uma análise da prática pela ideologia. Isso será visto

adiante, na parte três, quando se relaciona a pirataria com movimentos sociais e políticos. Por hora, nos concentremos na questão das disputas por capital social neste campo específico. Não se pode afirmar com certeza que todos os que praticam a pirataria o fazem por questões ideológicas. Na verdade, o contrário está mais próximo da realidade, pois a maioria das pessoas não considera questões políticas ao fazer o *download* de um filme ou disco que deseja consumir.

No ciclo do compartilhamento de arquivos os bens copiados partem de indivíduos ou grupos que agem por conta própria e se dedicam a reproduzir, digitalizar e distribuir conteúdo a partir do bem original, copiado para o computador, digitalizado e disponibilizado na internet. Isto ocorre com toda sorte de produtos culturais: livros são “escaneados”, filmes e discos são “ripados” e *softwares* são “*crackeados*” na terminologia pirata que resume a digitalização dos livros e discos, ou seja, a transformação de um objeto material em bits de informação.

Mas há outras técnicas para obter bens pirateados, como o uso de câmeras nos cinemas, o que gera uma cópia chamada de *screener*, geralmente de baixa qualidade, mas cujo lançamento antecede o do DVD. O *screener* não é muito popular entre os usuários, embora seja frequentemente baixado por pessoas que não querem esperar o lançamento em DVD e não querem ir ao cinema. Há casos em que até mesmo a partir da própria distribuidora do filme uma cópia chega à internet. Estas cópias realizadas a partir do disco de DVD são chamadas *rip*, do inglês, rasgar. É a cópia do conteúdo completo. Nos *softwares*, o nome dado ao programa pirateado é o de *crack* (romper), que indica que além da cópia o usuário desbloqueou as travas de segurança que impediriam o funcionamento do *software* pirateado.

O capital técnico-informacional destes usuários ou grupos é recompensado e trocado por capital social na comunidade pelo reconhecimento dos pares pelo trabalho prestado. Um *rip* de qualidade, com a marca de um grupo, é mais divulgado na comunidade. Recebe mais *downloads* e comentários de agradecimento. Sem este campo de disputa sobre quem faz uma cópia de qualidade superior não haveria pirataria. Um exemplo disso é dado por Mizukami, ao falar sobre a *The Scene*, uma comunidade elitista de *hackers*:

“A Scene não é, em si, uma entidade formal, mas sim uma denominação que é aplicada coletivamente a um grande número de comunidades de tamanhos variáveis, dedicadas à distribuição de conteúdo digital. A distribuição se limita, inicialmente, aos grupos que compõem a Scene, e posteriormente

acaba descendo às redes de compartilhamento de arquivos... A motivação para o compartilhamento dos integrantes da Scene é ganho de reputação e acesso antecipado ao conteúdo distribuído. Os grupos são extremamente competitivos, e lançamentos que violem normas de qualidade coletivamente estabelecidas causam decréscimo de reputação. Fazer um lançamento antes dos grupos rivais, ao contrário, melhora a reputação do grupo. Os distribuidores, por sua vez, também competem entre si, e ganham créditos para executar rapidamente o serviço de intermediação com sites.” (Mizukami; 2007, pp. 58-60 com alterações)

No nível dos *uploaders*, dos que iniciam o ciclo do compartilhamento, há um campo de disputa por capital simbólico, mas nem todos os piratas participam dessa disputa. Isto significa que, neste ponto, a prática se divide em duas: os que apenas baixam arquivos e aqueles que também geram conteúdo por meio da cópia de mídias. Tudo depende das motivações do usuário.

A maior parte dos piratas faz o *download*, visando consumir determinados bens sem necessariamente adquiri-los por vias permitidas pela lei. Isso se deve a questões sobre capital econômico, em razão de o usuário não querer ou não poder pagar pelo acesso a um bem de consumo. Não se pode dizer com certeza que este grupo esteja envolvido em alguma disputa de campo, sendo que apenas busca o acesso a um determinado bem.

Vale lembrar também que se trata de um consumo doméstico, ou seja, em que não há interesse de vender o produto, também. Tanto é que muitos não consideram a prática do compartilhamento como pirataria, apenas em casos em que a pessoa lucra de alguma forma com o bem pirateado. Mesmo assim este imbróglio conduz a uma situação em que a indústria não apenas tenta regular o modo de produção das cópias, mas, também, o modo de consumo, visando o lucro a partir de seus produtos. A sociedade da informação trata da produção e armazenamento de informação, o que na maior parte dos casos significa restringir o acesso a determinados bens produzidos por esta sociedade, algo que a cultura estabelecida não admite.

Entretanto, a estrutura técnica possibilita muito mais do que o compartilhamento de arquivos. As formas de reprodução e os *softwares* disponíveis atualmente permitem que os usuários não apenas copiem e distribuam, mas façam alterações nos bens culturais pirateados. Esta prática recebe o nome de *remix*, algo que não seria possível sem a cópia virtual e o *download*.

Esta recriação a partir de algo conhecido, a partir da reorganização de um bem cultural, também é uma atividade à margem, condenada pelas organizações de direitos

autorais, e mostra que nenhuma produção cultural está livre de ser reaproveitada, reutilizada e até ressignificada. As inovações tecnológicas tornam o computador um meio de produção tão eficiente quanto os utilizados pela indústria para reproduzir bens como filmes e músicas. Somamos a isso a noção de que há cada vez mais computadores e conhecimento técnico para trabalhar com bens culturais; cada usuário de pirataria pode também tornar-se um produtor de conteúdo.

Isso é possível pelo que Benjamin já analisou em “A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica”, texto em que trata da possibilidade de geração de cópias e a consequente democratização ao acesso a bens culturais; algo que tende a diminuir o valor da mesma como obra de arte, segundo esse autor. Estas poucas palavras sobre seu trabalho condensam dois dos principais aspectos da pirataria: a facilidade com que cópias virtuais são distribuídas a partir do acesso à técnica de produção das mesmas e a queda no valor, visto que o *download* não possui valor de troca, apenas valor de uso para o usuário.

A pirataria virtual permite reproduzir cópias idênticas e infinitas sem custo nenhum, pois existem no meio virtual e não é necessário meio físico para propagá-las. Toda informação colocada na internet pode ser copiada, reproduzida e compartilhada quase instantaneamente, o que deixa a indústria do entretenimento em grande desvantagem quanto à distribuição.

A democratização ao acesso à tecnologia que permite reproduzir cópias, ou seja, a reprodutibilidade a partir de um original, leva também à democratização dos bens culturais distribuídos pela internet. A consequência da facilidade ao acesso é que, tecnicamente e socialmente, as alterações sobre um bem cultural são incentivadas.

Mas o *remix* não é nenhuma novidade para as artes. A releitura de obras, movimentos artísticos como o modernismo, a discotecagem a partir de *samplers* de música usados, desde os anos 80, com discos de vinil, são alguns exemplos de como o *remix* faz parte da cultura. A internet faz pelo *remix* o mesmo que faz pela cópia: facilita sua realização.

A cultura do *remix* se baseia em um manifesto de quatro princípios básicos: 1. a cultura sempre é construída a partir do passado, pois ninguém cria algo novo sem se inspirar em obras anteriores; 2. o passado sempre tentará controlar o futuro, e isso pode ser percebido ao longo da história pela perseguição às novas técnicas de produção cultural; 3. o futuro está cada vez menos livre, devido ao modo como governos e corporações cerceiam a liberdade criativa por imposição de direitos autorais; e 4. para

construir sociedades livres é preciso limitar o controle do passado. Este último tópico determina parte da ideologia da luta contra os direitos autorais, para que a criatividade seja exaltada, ao invés de punida pelo que a indústria considera uso indevido de sua propriedade. Em uma cultura do *remix*, nenhuma produção cultural está a salvo de ser reorganizada e ressignificada, e sem a pirataria isso não seria possível.

Tanto a prática da pirataria quanto o *remix* são objetos de perseguição por parte da indústria cultural pelas infrações ao direito autoral. Mas estes dois fenômenos são parte da vida social e os artefatos que nos permitem compartilhar e editar bens culturais fazem parte do cotidiano de forma que, às vezes, sequer percebemos que os utilizamos para piratear. Gestos simples como gravar uma música que toca no rádio, usando uma fita magnética, pode ser considerado pirataria, mas é algo tão rotineiro que não percebemos. Um dos exemplos de tentativa de controle sobre a prática é que, no passado, a indústria fonográfica tentou proibir a venda de fitas cassete, sob o risco de perder mercado, da mesma forma como tentou proibir a venda de tocadores de mp3 e a distribuição de músicas neste formato. O resultado destas medidas é que o compartilhamento de mp3 continua e as vendas da indústria não sofreram alteração, como mostram diversas pesquisas realizadas por empresas ligadas à questão.

Mais do que isso, a partir dos mp3, um usuário pode, através do computador, criar sua própria versão da música e divulgá-la pela internet. Ou seja, além da perda de controle sobre o modo de consumir, a indústria também deixa de ser a única detentora dos meios de produção.

A inovação tecnológica faz surgir novas necessidades e novas formas de usufruir de bens culturais. Até por volta do ano 2000, a tecnologia ainda não era acessível à grande parte da população. Poucos possuíam uma conexão rápida com a internet ou formas de inserir os dados no computador, devido ao alto custo dos equipamentos e da manutenção de conexão com a internet. Porém, este é um quadro que a inclusão digital tende a mudar, para preocupação da indústria.

Vale lembrar que os objetos pirateados em um espaço virtual não são falsificações, e sim reproduções exatas dos originais, iguais em todos os aspectos. Se para Walter Benjamin a autenticidade era uma questão, na pirataria não há essa preocupação pela técnica utilizada para a cópia de um bem. Por exemplo, há diversas maneiras de piratear um filme. É possível “ripar” (copiar direto do original), conseguir um “screener” (cópia feita a partir da emissão por um canal de TV, geralmente de qualidade baixa) ou em formato “cam” (gravação a partir de uma câmera de vídeo do

filme no cinema. Em muitos casos a qualidade é baixíssima). Uma cópia, neste caso, seria mais autêntica, de acordo com a qualidade com que foi obtida.

Em resumo, há uma estrutura técnica e uma superestrutura social que mantém a prática da pirataria. O aspecto técnico contém tanto o aparato tecnológico quanto o capital informacional necessário para aprender a utilizar os programas, procurar os arquivos, reproduzir e distribuir cópias. A prática da pirataria, em uma análise pela teoria de Bourdieu, se desenvolve sobre diversas formas de capital simbólico e formação de habitus. O fenômeno também se relaciona com a inclusão digital ao possibilitar não apenas o acesso, mas, pela reprodutibilidade, por tornar o usuário um possível produtor de conteúdo.

O Direito Autoral

Em discos de DVD e fitas de videocassete, é comum encontrar mensagens de advertência semelhantes a esta:

“Estão proibidas quaisquer outras formas de utilização tais como: copiar, editar, adicionar, reduzir, exibir, ou difundir publicamente, transmitir por radiofusão, cabo ou qualquer outro meio, bem como trocar, emprestar ou praticar qualquer ato de comercialização. A violação de quaisquer destes direitos exclusivos do titular, acarretará sanções previstas na lei 9.610 de 19/02/1998 e arts. 184 e 186 do código penal.” (Constituição Federal)

Ou seja, em poucas linhas, ignoradas pela maioria dos espectadores de um filme, o Estado define que o único dono do material é o detentor dos direitos autorais. Mesmo se o indivíduo comprar o filme, está sujeito às penas da lei por mau uso. Mas o Estado não pode regular regras para o empréstimo, da mesma forma como não pode fiscalizar a atividade do compartilhamento de arquivos.

A legislação de direito autoral “transforma o intangível em propriedade.” (Lessig; 2001, pp. 101), e seu desenvolvimento caminhou simultaneamente ao progresso tecnológico e as necessidades trazidas pela organização na produção de livros impressos pelas guildas. O primeiro decreto que associava a ideia da produção intelectual com a posse foi assinado na Inglaterra pela Rainha Mary, em 1556, quando a

classe de livreiros se estabeleceu e o Estado procurou formas de proteger o ofício, regularizar a atividade e mediar disputas de posse sobre determinadas obras.

Para citar outro exemplo, havia uma lei na França de 1575 que decretava que os nomes dos autores e livreiros deveriam constar na primeira página de todos os livros que tratavam sobre religião, em uma medida criada para destacar e reconhecer o trabalho das guildas. Até então o trabalho dos publicadores não era levado a sério pela sociedade, mas a introdução desta medida, que iniciou um conjunto de regras, que tornaram livreiros artesãos, deu visibilidade ao trabalho destes.

O direito autoral é parte de um conjunto de leis que regem a chamada propriedade intelectual, e no princípio era uma medida governamental para estimular a produção visando certo ganho financeiro. Quando nos referimos à propriedade intelectual estamos falando do controle de patentes, marcas registradas e direitos autorais por parte de empresas ou indivíduos. Mas são todos conceitos, nada disso é material, e a lei criada fortalece a ideia de que há propriedade sobre algo que não pode ser cercado. A necessidade de proteção demandou a criação destas leis, que ganharam força na sociedade.

O primeiro registro de propriedade intelectual veio pelo Estatuto de Anne, assinado na Inglaterra, em 1710. O estatuto concedia os direitos autorais exclusivos para publicação de obras literárias por 14 anos, e, em caso de obras publicadas antes de 1710, 21 anos, antes de se tornar de domínio público, quando a obra pode ser utilizada livremente sem cobrança sobre direitos autorais.

Segundo Lessig, a aprovação da lei está relacionada a uma exigência de livreiros e editores do país que buscavam o controle sobre publicações após o aumento de livros importados de países vizinhos, como a Escócia. O pano de fundo desta disputa é financeiro e isso levou a frequentes alterações no texto da lei para possibilitar mais tempo de controle sobre o *copyright*. Décadas se seguiram e a disputa entre os livreiros continuou, com pontuais apelos judiciais entre os anos 1729 e 1774, ano em que as obras de Shakespeare, Bacon, Milton entre outros finalmente caíram em domínio público. Nos Estados Unidos, a primeira lei de direito autoral surgiu em 1790 e seguiu os mesmos avanços do Estatuto de Anne.

Apesar das pressões dos livreiros, o modelo permaneceu inalterado até 1841, quando o período de uso do direito autoral aumentou para 20 anos. Em 1886, foi firmada a Convenção de Berna, que definia um padrão internacional para os direitos autorais, a partir do Estatuto de Anne. Novas convenções, como a de Roma, em 1961 e

1980, e o acordo TRIPS – *Trade-Related Agreement on Intellectual Property*, reforçariam a presença de leis de direito autoral nos 164 países membros da Organização Mundial do Comércio.

Assim, com uma lei internacional de direitos autorais, novos aumentos ocorreram em 1909, passando para 56 anos de usufruto pelo autor, e, em 1976, quando a nova legislação estabelecia o direito autoral pelo tempo de vida do autor, mais 50 anos. Estes aumentos sucessivos mostram o poder do Estado, aliado aos interesses da indústria, como forma de proteger informação que antes cairia em domínio público, e todos poderiam utilizar sem pagar ao autor pelo direitos de utilizar a obra.

A partir dos anos 1960, década de invenções como a fotocopiadora e o gravador cassete, o texto sofreu alterações mais frequentes. Foram 11 reedições em 40 anos, duas delas para tratar de *copyright* de bens no futuro.

Segundo Lessig, “O objetivo dessas ampliações era apenas anular ou retardar a passagem das obras para o domínio público.” (Lessig; 2005, pp. 147), devido ao valor comercial que as obras possuíam. Vale lembrar que as alterações na lei progrediram, juntamente aos avanços tecnológicos, que permitiam com mais facilidade a pirataria, como as fitas cassete e os aparelhos com capacidade para gravar, o que pode apontar para a tendência de exploração do direito autoral pela indústria.

O aumento mais recente ocorreu em 1998 e ficou conhecido como o *Mickey Mouse Act*, por coincidir com o ano em que o personagem *Mickey Mouse* cairia em domínio público, causando a perda de milhões de dólares aos estúdios *Disney*. O período para cobrança de direitos autorais passou para a vida do autor, mais 70 anos.

No Brasil, a Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 regula os direitos autorais sobre obras científicas, literárias, musicais, teatrais e audiovisuais, entre outras. O texto garante os direitos dos autores sobre suas criações, e o poder de liberarem terceiros para utilizá-la ou divulgá-la.

Os mecanismos de controle de direitos autorais passaram para a internet nos primeiros anos do século XXI. Leis nos Estados Unidos, Coréia, Taiwan e França permitem o cancelamento da conexão, em casos de pirataria comprovada, e, em alguns casos, multa e confinamento em prisão. Os governos tomaram este posicionamento com o avanço da pirataria virtual no mundo todo, e o pânico instalado na indústria pela possibilidade de sair prejudicada com a prática. A solução para isso foi recorrer aos legisladores dos governos, que foram forçados a tomar medidas para manutenção do *status-quo* e da orientação para o consumo baseado no mercado e movimentação de

bens culturais. Assim, não basta apenas legislar sobre o direito autoral, mas sobre o uso de inovações tecnológicas como as redes de compartilhamento de arquivos. Sobre as novas legislações Benkler comenta:

“A economia da informação em rede virou a mesa sobre os custos técnicos e materiais, de produção de informação e intercâmbio. A ecologia institucional, o quadro político (lobistas), e da cultura jurídica (as crenças dos juízes, as práticas de advogados) não mudaram. Permanecem as mesmas em relação às que se desenvolveram no decurso do século XX – centradas na otimização das condições corporativas que prosperam na presença de fortes direitos exclusivos de informação e cultura. O resultado do conflito entre a economia industrial da informação e sua emergente alternativa de rede irá determinar se irá evoluir para uma cultura de permissão, como Lessig adverte e projeta, ou em uma sociedade marcada pela prática social de produção não-mercadológica e cooperativa de informação, conhecimento, cultura e do tipo que defendo irá melhorar liberdade e justiça nas sociedades liberais.” (Benkler; 2006, pp. 57)

Após uma série de processos judiciais envolvendo uma área nebulosa que definiria o uso do direito autoral para cópias virtuais, diversos países passaram a legislar sobre o compartilhamento de arquivos, como meio de coibir a pirataria. Na Espanha, por exemplo, está prevista por lei a retirada do ar de sites que infrinjam direitos autorais. A Lei Hadopi, na França, desde 2009, permite ao governo desligar a conexão com a internet de usuários que fizerem *download* de conteúdo pirata, após advertências formais. Países como a Inglaterra possuem a lei de “três *strikes*”, em que após três notificações de acesso a conteúdo ilegal, o usuário pode sofrer sanções como multa, desligamento de conexão e processos judiciais. Na corrente oposta, o Ministério Público de Portugal, decretou recentemente que o compartilhamento de arquivos pela internet para fins domésticos é legal, pois não fere a indústria.⁴

Já os EUA, como grande exportador de bens culturais do século XX, tentam fazer valer sua jurisdição de propriedade intelectual sobre outros países. Na última década, o governo dos Estados Unidos entrou com medidas legais contra o *The Pirate Bay*, em 2003, quando ameaçou o governo sueco com sanções econômicas, e, em 2006, ocasião que levou milhares de eleitores da Suécia a se filiarem ao recém-criado Partido Pirata.

⁴ <http://torrentfreak.com/file-sharing-for-personal-use-declared-legal-in-portugal-120927/> (acessado em 19/01/2013)

As questões judiciais e os protestos dos piratas passaram a frequentar os sites de notícias pela força que o movimento ganhou. Os projetos de lei dos Estados Unidos procuram aprovar não apenas medidas para restringir a pirataria, mas que permitam ao governo acessar informações pessoais de todos os cidadãos, disponíveis na internet. Os pacotes de leis são definidos por duas siglas: SOPA (*Stop Online Piracy Act*) e PIPA (*Protect IP Act*).

Em Janeiro de 2012, na véspera da votação da SOPA, diversas cidades na América do Norte foram palco de protestos de *hackers*, usuários de internet e defensores da liberdade na rede. Somado a isso, centenas de páginas e portais protestaram contra o projeto de lei. Sites como a *Wikipedia* e o *Google* participaram do *blackout* da internet, e o governo voltou atrás, após ver o reflexo negativo das leis, cuja votação foi adiada. Estes projetos, que permitiam até mesmo o direito de retirar do ar sites hospedados fora do país, por violação à propriedade intelectual, ainda aguardam votação. Outro projeto, o CISPACT – *Cyber Intelligence Sharing and Protection Act* – tramita no Congresso dos Estados Unidos e combina o poder punitivo do aparelho ideológico de Estado (Althusser; 1983) com as sanções contra pirataria e acesso à informação privada do usuário.

Pela teoria de Althusser, Governo e Indústria formam um aparelho ideológico que, regulariza a vida social, neste caso, a partir da legislação e as permissões de uso de bens culturais protegidos. Há um esquema, assim, que coordena as ações do Estado e dos indivíduos ligados a ele pela opressão e luta de classes. A ideologia da classe dominante é a ideologia do Estado. Neste caso, trata-se de um conjunto de regras que permitem o funcionamento da propriedade intelectual como conhecemos hoje.

No Brasil, estão em discussão no Congresso Nacional a Lei dos Crimes Cibernéticos (PL 84/1999), também conhecida como Lei Azeredo, o Marco Civil da Internet (PL 2.126/2011), e a Lei de Direitos Autorais (PL 3.133/2012), para firmar medidas contra a pirataria virtual.

A pirataria tem impacto nos modos de produção de bens culturais, em como são comercializados no sistema econômico e na formação de políticas que colaboram ou dificultam a pirataria. A indústria centrada no direito autoral não aceita a inovação e procura meios para barrar a produção e reprodução de conteúdo protegido por lei, em um modelo pré-internet.

A legislação de direitos autorais considera o compartilhamento um crime. Mesmo assim a quebra dos direitos autorais não é percebida como empecilho para a

maioria dos usuários. Ao longo das entrevistas realizadas, percebeu-se que parte dos entrevistados demonstra ter conhecimento do que é errado e não se importa, enquanto outros simplesmente não acham que seja um crime ou um problema a ser levado em conta quando realizam a prática.

Neste ponto, entra um fator de defesa ideológica do compartilhamento, que, para os usuários, deveria ser liberado, pois não se trata de uma atividade que interfere nos mercados, uma vez que não há lucro sobre a produção de outras pessoas. Se considerarmos que existem identidades piratas, é possível afirmar que há uma carga ideológica que serve como base para estas identidades. A ideologia pirata se refere à igualdade de acesso a bens culturais, privacidade na internet, e, no caso do Partido Pirata, maior transparência na atividade pública. Nem todos os piratas aderem à ideologia propagada, e abaixo ilustram-se os posicionamentos com trechos retirados de entrevistas:

“Pirataria não é crime. Eu acho que o real crime nisso tudo é você privar o acesso a uma produção cultural. E para mim, na real, a parte criminosa não somos nós, são os detentores dos royalties, das patentes intelectuais que se utilizam de uma lógica legislativa midiática e capitalista de lucrar explorando as duas partes, o artista e o consumidor. É um intermediário extremamente perverso para mim. Até onde eu pude pesquisar e entender, por exemplo, no caso de música, as grandes gravadoras ficam com uma parcela significativamente gigantesca do valor do CD final. Quando o consumidor vai lá e paga por ele. Além disso está mais do que provado que a gente não precisa se submeter a essa lógica dessas grandes gravadoras ou de grandes editoras para conseguir atingir o público com a sua produção e conseguir também, não só o público, mas conseguir sobreviver daquilo que você está fazendo, daquela arte que você está produzindo.” (Entrevistado Guest00011)

O exemplo acima indica um discurso politizado de um usuário que defende a liberdade de informação, algo que será discutido de forma mais abrangente na parte três.

A criminalização da pirataria decorre do posicionamento da indústria sobre a prática, como resume o entrevistado abaixo:

“Criminalizar qualquer tipo de compartilhamento, seja no mundo físico ou virtual, é um crime contra a sociedade. Há alguns anos atrás não era crime copiar uma fita k7 para trocar com amigos ou vizinhos. Atualmente, por causa da maior facilidade para realizar o mesmo ato, tornou-se 'ilegal'. Vejo isso como um mero interesse financeiro de grandes corporações que não conseguiram acompanhar o desenvolvimento da tecnologia. Tornaram-se empresas arcaicas que tentam prosperar criando limitações invisíveis, que já foram solucionadas pela sociedade atual. É um belo retrocesso/estagnação

do desenvolvimento. Tudo pela manutenção do status quo.” (Entrevistado Guest00051)

Resumidamente, a criminalização do compartilhamento de arquivos, reconhecido como pirataria pela indústria, é a forma mais recente de um fenômeno que teve seu início com a prensa de tipos móveis: da perseguição das técnicas de produção cultural e intelectual pelos detentores do poder político. Mas mesmo a pena de morte pelo acesso a livros proibidos não foi suficiente para impedir a divulgação de material proibido. A cultura do *remix* nos mostra que uma sociedade livre só existe pela liberdade de informação, e por mais que o passado procure meios para controlar o futuro, historicamente a vitória sempre esteve do lado da inovação, ao qual a sociedade e a indústria devem se adaptar, não barrar.

Os próprios usuários não percebem a pirataria como um crime, e se trata de uma prática cada vez mais normalizada pela sociedade. Legislações do mundo todo perseguem os piratas, que sempre encontram um meio para continuar sua atividade. A quebra do direito autoral é uma questão menor, pois não se trata de usurpar o bem, mas de usufruir dele. Não há tentativa de ganho como no comércio. O que ocorre é que, com a pirataria, o usuário doméstico possui acesso aos recursos necessários para a produção e reprodução de cultura, tomando para si algo que antes pertencia apenas à indústria, como se tem insistido ao longo do presente trabalho.

Parte 2: A Exploração do Direito Autoral e a Reorganização do Consumo

“A Propriedade Intelectual é o petróleo do século XXI”

(Mark Getty, proprietário da Getty Images)

Meios de Produção na Era Informacional

O primeiro ponto que precisa ser considerado é que propriedade material e propriedade intelectual, apesar de definirem objetos completamente diferentes, são ambas percebidas dentro do sistema capitalista como posse, e podem servir, em um contexto industrial, como meios de produção. Isto leva a uma busca por controle da produção intelectual e consequente regulação do desenvolvimento tecnológico, para combater os piratas em uma situação análoga à luta de classes no começo da industrialização. A questão da posse é algo a ser considerado preliminarmente à discussão a seguir, especialmente quando consideramos a afirmação abaixo:

“Quando o consumidor vai até uma loja de *software* e compra uma caixinha contendo os Cds de instalação de algum programa, esta pessoa está, na verdade, adquirindo apenas o direito de usar aquilo. Ele nunca será dono do *software*, que continua de propriedade de seus autores.” (Solagna apud Evangelista; 2010, pp. 103)

Isto significa que mesmo quando compramos um disco, por exemplo, e temos posse sobre o objeto material, não temos posse sobre a música contida nele, de propriedade imaterial da gravadora ou do artista. A pirataria não pretende se apossar nem do material nem do imaterial, apenas consumir ou ressignificar, mas por se tratar de uma prática que deturpa o modo de consumo capitalista, torna-se palco de disputas.

A lógica da pirataria não é a da posse individual, e sim a do comunitarismo, mas a indústria cultural, que considera qualquer uso não autorizado de produção como pirataria, não atenta para esta questão. A controvérsia está na tomada dos meios de produção e reprodução, isto é, do uso dos computadores pelos usuários domésticos, para distribuição de cópias e *remix* da produção cultural. Nas palavras de Rick Falkvinge, fundador do Partido Pirata da Suécia, “quando se põe esse tipo de tecnologia de ponta nas mãos não apenas de técnicos, mas de todo mundo, a percepção pública de como pode e deve ser utilizada começa a mudar”.

A internet possibilita a reprodução de cópias a um custo muito baixo e o envio

para milhares de computadores instantaneamente, o que coloca a indústria em posição de desvantagem na distribuição e faz surgir uma nova dinâmica de mercado que ignora a propriedade intelectual em prol do acesso constante a toda a produção disponibilizada online. A indústria controla a cópia e distribuição no meio físico, mas não pode fazer o mesmo no meio virtual.

O direito autoral ganhou importância à medida que a sociedade progrediu de um modelo centrado na indústria para um centrado na informação. Isto pode ser percebido pelas alterações constantes no texto da legislação de direitos autorais, para proteger o direito de explorar a propriedade intelectual por mais tempo. Esta transição ocorre paralelamente à popularização dos meios de cópia, computador pessoal e da internet, que facilitam a infração aos direitos autorais. O informacionalismo é um conceito de Manuel Castells, “para delinear uma nova era e sistema econômico, preferindo o termo sobre outros divisores como pós-industrialismo”. (Castells; 2000, pp. 52). O autor continua:

“[Castells com o informacionalismo] prefere pensar a transição para uma economia informacional em termos de uma mudança do paradigma sociotécnico, em vez de uma revolução. Como a competitividade global (de trabalhadores, empresas, estados) depende cada vez mais do acesso e capacidade de manipular informações, por isso temos uma nova economia: no modo de desenvolvimento informacional a fonte de produtividade está na tecnologia de geração de conhecimento, processamento de informação e comunicação simbólica. A ação de conhecimento sobre o próprio conhecimento é a principal fonte de produtividade” (Castells; 2000, pp. 52).

Com o desenvolvimento da indústria cultural e da informação como nova forma de exploração do capital, o direito autoral se torna um novo meio de produção sobre a produção de bens culturais em massa, dentro de um sistema capitalista. O detentor dos direitos autorais, geralmente uma grande gravadora ou produtora de filmes, está usufruindo o direito de explorar o trabalho de outra pessoa, da mesma forma como os burgueses exploram a mais-valia.

Grande parte da produção cultural de massa, e aqui podemos considerar desde o cinema, música, programas de televisão, revistas e demais mídias, são vendidos e reproduzidos em troca de uma taxa referente ao direito de uso. De acordo com Wang (Wang; 2010), cinco empresas detém 90% do material lançado comercialmente e são representadas principalmente por duas instituições nos Estados Unidos, a RIAA (*Record*

Industry Association of America) e a MPAA (*Motion Pictures Association of America*) que cuidam respectivamente dos direitos autorais das indústrias fonográfica e cinematográfica, e promovem processos no mundo todo sobre as infrações à propriedade intelectual de artistas. Cabe a estas instituições citadas monitorar e fiscalizar o pagamento dos direitos autorais.

Pela conjunção de interesses entre indústria e governo, pode-se utilizar o conceito de Althusser de “Aparelho Ideológico de Estado”, para determinar o modo de agir dos legisladores, neste quadro, visto que se trata de um domínio privado, cujas instituições que controlam a propriedade intelectual representam interesses da indústria. Através das leis o governo representa a ideologia da classe dominante que controla as instituições repressoras.

Temos aí um número pequeno de corporações que procuram exercer controle extremo sobre sua produção, e dois órgãos privados que trabalham juntamente ao governo para cumprir os interesses da indústria e formar uma instituição que promove o domínio sobre a informação. Estes fatores caracterizam um monopólio sobre os direitos autorais, que garante a exploração de lucro sobre a venda de bens culturais, enquanto o governo cria novas leis para proibir a pirataria virtual.

Entre 2003 e 2008, a RIAA processou 35 mil pessoas por compartilhamento. A maioria delas optou por acordos extrajudiciais, para evitar as pesadas multas ou período em prisão. Seis casos foram levados a tribunais e dois foram condenados a pagar indenizações à indústria (Caetano in Leal; 2010, pp. 240). Aos poucos, a RIAA percebeu que era um processo lento, dispendioso e péssimo para a imagem das corporações e optou por outra estratégia de rastreamento e notificação de usuários infratores.

Outra estratégia comum às instituições de controle do direito autoral são as campanhas de criminalização do *download*, veiculadas em televisão e nos discos de DVD. Uma delas associava a pirataria ao crime organizado: “Estas mensagens, de cunho moralista, procuram responsabilizar diretamente quem consome pirataria pelos problemas estruturais existentes na sociedade brasileira, como o desemprego, a corrupção e o tráfico de drogas.” (Scalco in Leal; 2010, pp. 163).

É possível argumentar que a venda de produtos ilegais se relacione a estes problemas, direta ou indiretamente, mas o mesmo argumento não pode ser utilizado

para material de *download*, pois não movimenta uma economia em torno do bem baixado. A outra campanha, centrada no *download*, compara a prática ao roubo.

A lógica de associar a pirataria ao roubo, à subtração de um bem, é uma estratégia muito utilizada pela indústria para argumentar sobre as perdas causadas pelo *download*. Mas como nos lembra Wang “O problema não está em roubar royalties dos artistas, mas sim da indústria fonográfica” (Wang; 2010, pp. 122).

Explica-se: em um contexto de sociedade informacional comparado ao da sociedade industrial, em que o direito autoral é usado como meio de produção detido pela indústria, o criador do objeto explorado, no caso o compositor de uma música, por exemplo, equivale ao proletariado, cuja mais-valia é explorada. O trabalho destes artistas é explorado pelas gravadoras, que ficam com cerca de 85% do valor da venda de discos, deixando pouco para o artista. Wang cita alguns dos problemas enfrentados por artistas, como a obrigatoriedade contratual de sete discos e os trâmites para auditar legalmente o pagamento de *royalties*, o que nos leva a crer que a indústria cultural é tão opressora ao trabalhador quanto a indústria de bens materiais.

A exploração da indústria fonográfica é um dos exemplos de exploração de propriedade intelectual. Outro dado por Nicole Isabel dos Reis (2010) trata de um projeto de emenda à lei de *copyright* dos Estados Unidos, que permite que gravadoras de música tenham direito de propriedade perpétua sobre a produção de um artista, além de lucrarem com os contratos firmados entre ambos. A indústria fonográfica lucra com o trabalho do artista, que não detém os direitos sobre sua música.

Do outro lado da questão a RIAA – Record Industry Association of América, procura meios legais para proibir o *download* de música pela afirmação de que está matando a indústria. O que não é revelado é que, com o progresso tecnológico e as possibilidades geradas por ele, um artista não precisa mais de uma gravadora como intermediário para lançar sua música. Esta percepção causa pânico nas gravadoras, pelo risco de perda de lucro. Novamente, Falkvinge pode ilustrar a situação pela afirmação dada durante entrevista realizada em Julho de 2012 na ocasião da fundação do Partido Pirata do Brasil:

“Se você me pergunta se a pirataria pode ser atribuída como a causa na queda nas vendas de discos, é muito importante saber que a indústria fonográfica está em apuros porque eles não são mais necessários. O rendimento médio para os músicos aumentou 140%, mais do que dobrou

desde o advento do compartilhamento de arquivos online. Então, francamente, eu não me importo se os intermediários obsoletos estão perdendo dinheiro, porque eles são tão obsoletos que não têm mais nada a acrescentar ao produto ou serviço final em uma cadeia de valor. Assim, é um mercado que irá se adaptar ou desaparecer assim como os entregadores de gelo não eram mais necessários após a invenção da geladeira elétrica. Isso acontece o tempo todo em uma economia funcional. Novos empregos substituem os antigos quando há um trabalho que pode ser feito de forma mais eficiente. Nenhuma empresa tem o direito de afirmar que são absolutamente necessários na economia quando eles obviamente não são. Assim, se as vendas de discos estão caindo, eu vejo isso como um sinal de que o mercado está evoluindo.” (Falkvinge, em entrevista concedida em Julho de 2012)

Um caso que merece destaque é o da banda de rock Radiohead, cujo disco “In Rainbows”, de 2007, foi lançado sem o apoio da gravadora e com *download* disponibilizado pela própria banda, via internet. A banda abriu a possibilidade para que quem quisesse ter o disco pagasse o quanto desejasse; logo, o usuário poderia fazer o *download* gratuitamente se assim quisesse. O resultado disso é que, apesar da preocupação da indústria, este foi o disco mais lucrativo daquele ano, pois a banda não teve que dividir com a gravadora.

Mas, ainda assim, governo e indústria procuram meios para controlar a reprodução de bens culturais por meio de travas legais e programações nos discos. O governo dos Estados Unidos e a Indústria Cultural do país, principais interessados na manutenção do sistema de direitos autorais pelos lucros gerados na exploração legal de bens culturais e intelectuais, criaram, nos últimos anos, leis e medidas que protegem a propriedade intelectual: O DMCA e as DRMs.

O DMCA – *Digital Millenium Copyright Act* –, de 1998, torna ilegais qualquer tecnologia de infração ao direito autoral, no território dos Estados Unidos, o que restringe o acesso a determinados conteúdos pela internet apenas por formas legalizadas. Pelo DMCA, sites de internet podem ser notificados para a retirada de conteúdo não permitido, e, para se ter ideia do alcance desta lei, o Google, tido como o principal mecanismo de busca da internet, recebeu, em todo o ano de 2012, mais de 50 milhões de pedidos de retirada de resultados com *links* para conteúdos protegidos por direitos autorais de acordo com o DMCA. A remoção de resultado não exclui o arquivo, mas torna mais difícil sua localização pela utilização do Google.⁵

⁵<http://torrentfreak.com/google-removed-50-million-pirate-search-results-this-year-121228> (acessado em 12/02/2013)

Já o DRM, ou *Digital Rights Management*, de acordo com Wan:

“Refere-se a uma variedade de tecnologias que permite que os criadores e distribuidores de conteúdo possam controlar a forma como a mídia é usada e copiada. Esquemas de DRM normalmente combinam técnicas como criptografia e autenticação do usuário, e contam com características da programação dos softwares que leem os arquivos. Um bom exemplo de DRM é o Content Scrambling System, ou CSS, que tem sido utilizado para proteger DVDs desde meados da década de 1990.” (Wan; 2010, pp. 7)

O CSS utiliza criptografia para prevenir que alguns leitores de DVDs acessem o conteúdo do disco, como aparelhos que possam copiar o material. Em 1999, o *hacker* norueguês Jon Lech Johansen programou um código que anulava esta trava, o DeCSS. Johansen tinha 14 anos na época. Outros sistemas de DRM incluem o Microsoft PlaysForSure, Helix RealNetworks, e DRM Zune. A própria Apple possui seu próprio sistema de DRM, o FairPlay, que limita o uso de arquivos comprados pelo iTunes a cinco computadores. Após reclamações de usuários insatisfeitos com este bloqueio, já houve sucesso em desbloquear o FairPlay, do mesmo modo que fizeram com o CSS, ao que a Apple respondeu com advertências legais (Wan; 2010)

Resumidamente, quando a indústria afirma que a pirataria é ruim para o artista, na realidade está defendendo seus próprios interesses, como intermediários com o público, e procura meios para barrar a inovação e a possibilidade de acessar bens culturais de maneira ilegal.

Marx escreve em “A Filosofia da Miséria” (Balibar; 1980), que em cada fase histórica a propriedade se desenvolve de um modo diferente e em relações sociais inteiramente diversas. No caso da sociedade informacional, é pela exploração da propriedade intelectual. A relação de propriedade se dá de acordo com o acesso a meios de produção e ao modo de produção.

A partir do momento que a pirataria fornece ao indivíduo os meios de produção, ou seja, os equipamentos necessários para produzir e distribuir suas próprias cópias de bens culturais e intelectuais, a relação com a propriedade muda.

Enquanto a indústria tinha o controle sobre a inovação tecnológica, ou seja, os meios de produção e distribuição de conteúdo e determinavam que as pessoas só

poderiam acessá-lo pagando os direitos autorais não havia problema. Mesmo com as fotocopiadoras e gravadores cassete, tecnologias de cópia pessoal primitivas, as contravenções ao direito autoral não eram tão impactantes ou banalizadas a ponto de se tornar um problema. A pirataria virtual vai contra os interesses da indústria capitalista, pois desenvolve um sistema em que o acesso à informação, conhecimento e cultura é o pilar de sustentação, e não a busca do lucro. A indústria teme que a pirataria aumente e logo a compra deixe de ser parte da vida social, reagindo pela associação da prática ao crime.

A luta de classes prevista por Marx se traduz na luta pelo monopólio da informação, por sua produção e distribuição. A proibição do compartilhamento é uma forma de reproduzir desigualdade e exclusão de acesso a determinados bens culturais e técnicas de produção

Cultura do Consumo

Antes do compartilhamento de arquivos pela internet para consumir um bem cultural era preciso adquirir uma cópia física, seja do livro, disco ou filme desejado. A indústria, pela formulação do gosto e leis de mercado, disponibilizava os objetos que deveriam ser comprados pela população e, assim, tinha controle sobre a lógica de consumo da sociedade. Mas, após o compartilhamento de arquivos, abre-se um leque de opções de consumo que não seria possível sem a internet, não apenas porque o *download* permite um consumo grátis, mas pela quantidade e variedade de bens disponíveis.

A indústria, desse modo, não tenta apenas controlar os meios de produção, mas também os meios de consumo autorizado ao usuário. A internet traz uma forma de consumo alternativo e fora de controle, algo que pode ser mais bem explicado se pensarmos o consumo a partir de conceitos para além da compra.

Em sua obra “Cultura e Economia” (2007), Paul Tolila se refere à forma como o consumo da cultura ocorre de modo que, se tratamos de um bem não rival, não elimina a possibilidade de um consumo posterior. Um bem não rival implica que não há escolha pela concorrência com outro bem semelhante, como ter que optar por um filme ou outro, nem com bens diferentes, como na escolha entre ver um filme ou comprar um

disco. Se o usuário precisa escolher entre bens rivais, o comportamento típico do *Homo Economicus* prevalece. De acordo com a teoria econômica, o indivíduo procura o maior benefício com o menor gasto. No que concerne aos bens virtuais, que não anulam o consumo de outros bens, não é preciso escolher. Como não existe mercado e o usuário pode obter todos os bens sem disputá-los ou pagar por eles, ocorre uma subversão das regras econômicas quanto ao consumo deste tipo de bem virtual.

Continuando com as definições de consumo, cruzando a fronteira dos bens não rivais, chegamos às questões da “esgotabilidade” e exclusividade. Um produto material pode se esgotar e, eventualmente, acabar. Produtos podem sair de mercado ou se desgastar. Pelo *download*, o bem cultural não se esgota, pois existe apenas virtualmente e em cópias infinitas. O bem virtual só deixa de existir quando é “deletado” (excluído), quando o ciclo é interrompido por todos os usuários e o bem não mais é compartilhado. Além disso, a própria lógica da pirataria vai contra a exclusividade do bem material, cujo consumo está atrelado à existência do bem.

Um terceiro conceito de consumo pode ser associado, então, pela perspectiva da indústria, quando o consumo se relaciona diretamente com a compra. Mesmo que o indivíduo não desfrute de um bem, mas o tenha comprado, para a indústria houve consumo. Na pirataria a recíproca também é verdadeira, pois pode haver consumo sem haver compra. A pirataria virtual cria oportunidades de ver todo tipo de filmes, ouvir discografias inteiras e até ler livros sem ter que pagar pelos DVDs, CDs ou edições de qualquer tipo. Não há necessidade sequer de sair de casa.

Cria-se um tipo de consumo em que o usuário não paga pelos bens consumidos. Dessa forma, pode-se dizer que há consumo sem haver consumo (um aparente paradoxo). Ao mesmo tempo em que o usuário não está pagando para usufruir, e o bem não está se acabando, o pirata tem acesso a um enorme acervo de produção cultural, pela via da cópia. Não há esgotamento e não há mercado, mas há consumo, mesmo que ilícito, do filme ou disco.

O consumo pela compra é um dos pilares do sistema capitalista que abomina o compartilhamento de arquivos. Ao aplicar o rótulo de pirata, isto é, ao definir esta como a prática desviante, legitima a compra como a forma de sociabilidade aceita. Mas o que se vê são novas socializações a partir da pirataria:

“O ato de comprar – mesmo quando percebido como uma escolha privada – é condicionado pelo contexto em que os indivíduos vivem, agem e

interagem, sendo uma chave para o entendimento da sociabilidade contemporânea e uma das formas fundamentais de construção de identidade, além de ser definidor de pertencimento social e/ou de exclusão.” (Scalco in Leal; 2010, pp. 164).

O mesmo pode ser dito em relação ao *download*, base para a construção de uma identidade pirata. Polanyi diz que a economia está submersa nas relações sociais, e a pirataria reorganiza as formas de consumo pela formação de redes de trocas e compartilhamento de arquivos. De acordo com Mizukami:

“A facilidade da reprodução e distribuição global de materiais protegidos por normas de direitos autorais em meio digital reforçou antigas e tradicionais normas sociais de troca cultural informal, de modo que o que antes ocorria apenas entre vizinhos e conhecidos passou a ocorrer em escala mundial” (Mizukami; 2007, pp. 30)

Em outras palavras,, o modo de consumo do compartilhamento se aproxima de um modelo econômico primitivo; algo que no universo de bens materiais pode ser comparado ao empréstimo, e, na teoria social, se apresenta como a dádiva, em uma organização econômica por relações de troca e reciprocidade entre indivíduos e grupos que compartilham arquivos ilegalmente.

As regras da economia de mercado não se aplicam na pirataria virtual, porque após adquirir uma cópia digitalizada, isto é, após o mercado ceder o objeto que se transforma em arquivo pelo indivíduo, já não há como comercializar o bem virtual. Ademais, o bem material continua a ser comercializado. As restrições se aplicam apenas no espaço virtual, em virtude da socialização do bem.

A nova lógica de consumo pirata, em oposição ao estabelecido pelo capitalismo, associada à ideia de que há piratas que reproduzem e distribuem cópias com base em motivações ideológicas, nos leva à hipótese de que o consumo pirata também pode ser orientado ideologicamente, de acordo com a perspectiva do usuário, a respeito da posse e usufruto de um bem. No caso da ideologia pirata, que dita que o indivíduo deve compartilhar, o indivíduo consome de maneira livre dos laços da indústria, isto é, ao optar por um consumo pirata, há um sentido de protesto contra as imposições da indústria cultural sobre os bens produzidos por ela. Fazem *download*, por não considerarem que pagam um preço justo, e isto seria uma forma de combater a ganância e a exploração das corporações.

Do mesmo modo como há disputa entre as corporações pelo controle sobre o

direito autoral como meio de produção, e os piratas pela liberdade da técnica e dos produtos para o compartilhamento, há um embate pela regulação do consumo. O conceito utilizado pela indústria, para se referir a este tipo de consumo pirata é o “*free ride*”, que pode ser traduzido como clandestino. Ambas as práticas alvo de disputa, a cópia e o uso, são proibidas pelas leis, e a indústria procura reforçar a noção de que são crimes, mas como aponta o relatório do IPEA: “A troca de arquivos digitais piratas gratuitos raramente é vista como não ética pelos usuários, visto que não há percepção de ganhos monetários.” (Comunicados do IPEA Nº 147 – *Download* de músicas e filmes no Brasil: um perfil dos piratas online, 2012, pp. 4).

Para a maioria dos usuários, pirataria é vender como se fosse um original. Quando não há envolvimento financeiro, ou seja, uma relação de mercado, em que a indústria pode de fato perder seu lucro a partir de uma cópia vendida por outrem, não é pirataria.

Na maior parte dos casos, os piratas são jovens com acesso aos recursos tecnológicos e o conhecimento técnico para navegar neste universo, mas, pela expansão do consumo e pela quantidade de bens disponíveis pela internet, a praticidade em adquirir cópias virtual, associada à falta de capital econômico destes indivíduos, são fatores que conduzem à pirataria. Do mesmo modo como há piratas que politizam suas práticas no compartilhamento, o mesmo pode acontecer sobre o consumo. Para exemplificar este trabalho selecionou duas citações de entrevistados que representam posicionamentos ideológicos sobre a relação entre *download* e consumo:

“Faço *download* gratuito e compartilho música e filmes. Eu tenho dinheiro suficiente para comprá-los, mas eu escolho baixá-los. Se eu não posso encontrar um *download* gratuito para o álbum ou filme, vou comprar o álbum e distribuí-lo online. Por quê? Eu não sei exatamente. Eu acho que é apenas uma forma de rebeldia. Eu não quero a mudança, eu não me importo de pagar ao artista, mas tenho a emoção da contravenção e a satisfação de saber que outras pessoas estão se beneficiando de algo que fiz. Eu sinto que estou ajudando.” (Entrevistado Guest00034)

“Eu acho que é por alguns motivos. O primeiro é que eles sentem que estão dando o troco no sistema por compartilhar música, filmes e jogos e torná-los disponíveis de forma gratuita. Eles sentem que o entretenimento está tentando controlá-los ou enganá-los por dinheiro. A segunda é que eles não entendem o conceito de licenciamento. Eles acham que apenas os objetos físicos têm valor, e se você pode copiá-los mais barato, é perfeitamente aceitável.” (Entrevistado Guest00041)

Há casos em que o produto original pode ser o preferido, em situações que o produto pirata não satisfaz, como para colecionadores de discos, de filmes; e há indivíduos que não comprem discos há mais de dez anos. Tudo depende das motivações do usuário para o *download*, que nem sempre são perceptíveis ou sequer pensadas ideologicamente. Quando questionados sobre isso em entrevistas, a maioria não soube responder a “Por que você faz *downloads*?” Pode-se especular que se tornou algo comum na internet, encontrar um *link* para algo que se quer e ter armazenado no computador em poucos cliques. Questionar as motivações é como questionar por que compra coisas. Já é algo que faz parte da vida social com o desenvolvimento da internet.

Há casos ainda em que a pirataria é a única opção para acessar determinados bens culturais. Há *blogs* de internet que oferecem discografias de compositores fora de catálogo, discos que não podem mais ser comprados, pois não há disponibilidade no mercado, filmes do começo do século XX. Os exemplos são inúmeros, pois este consumo não é restringido pela oportunidade de compra ou pela lógica da escassez, apenas pela disponibilidade do bem. Esta é outra das vantagens do *download*, no entender dos piratas, pois enquanto houver um link ativo o usuário pode adquirir o produto sem pagar por ele.

Mas existem outras motivações para adquirir bens virtuais, como a praticidade de ter centenas de músicas e filmes em dispositivos que cabem no bolso e podem ser levados a qualquer parte, pois não requer um meio como um disco e assim não ocupa espaço físico. Outra vantagem é poder reunir todas as mídias em um único lugar, poder acessar tudo a partir do computador. Dois depoimentos retirados do fórum do TPB reforçam esta ideia:

“O DRM está restringindo mais e mais conteúdo. Quando você compra um DVD, é perfeitamente legal fazer quantas cópias quiser, desde que nenhuma dessas cópias deixar a sua posse. A razão pela qual as pessoas podem querer fazer isso é fazer backup dos filmes, no caso o disco danificado. Eles também podem querer transferir seu conteúdo para um dispositivo portátil, como um iPod. Estas liberdades estão sendo restringido por DRM. Quase todos os filmes hoje em dia estão protegidos por algum tipo de trava anti-cópia. Até filmes baixados por meios legais podem ter a proteção que limita a capacidade de fazer cópias deles. Com toda essa proteção as pessoas preferem apenas o conteúdo pirata fora de um site de torrent do que comprá-lo legalmente e lidar com esses problemas. E por quebrar essa proteção e tornar o conteúdo disponível para os outros, as pessoas podem pensar que estão fazendo uma boa ação para a sociedade”. (Retirado do Fórum do TPOB)

“Eu absolutamente desprezo Blu-Ray. É cheio de trailers, avisos, burocracia. Quem quer esperar tanto tempo apenas para chegar ao vídeo? Tudo que você quer fazer é assistir ao filme. E a indústria ainda impõe travas para uso em computadores, o que impede de reproduzir por um software específico ou capturar imagens da tela. Nós temos o direito de fazer essas coisas. O DVD era mais tolerável. Com dois cliques se chegava filme. Então, eu tenho poucos motivos para comprar filmes. Só pago por coisas realmente boas. Você tem ser maluco para comprar uma trilogia como Transformadores de Michael Bay que não vale nada.” (retirado do Fórum do TPB)

Os exemplos acima mostram um pouco da ideologia de protesto e da busca pelo valor justo nos produtos disponibilizados no mercado e a forma como a indústria procura promover um sistema de distribuição física, como o *blu-ray*, que não tem mais apelo comercial com a possibilidade de obter bens culturais pela internet.

Seja por razões econômicas, ideológicas ou práticas, a pirataria virtual aumenta no mundo todo. No Brasil, a pesquisa do IPEA (Comunicados do IPEA Nº 147; 2012) sugere que a prática da pirataria virtual está presente em todas as classes. Segundo os autores do relatório, 54% dos indivíduos de classe A fazem *downloads*. Na classe B, são 58%, 48% na classe C e 42% na classe D (2012, pp.14). O que difere não é a classe, mas o acesso a um computador com internet e o conhecimento técnico para acessar os bens nas redes de compartilhamento. Ou seja, o fator definitivo é o nível de instrução associado ao acesso à tecnologia necessária.

Assim, se a internet quebra a lógica de mercado pela distribuição de bens culturais, pode-se afirmar que rompe também com a lógica de consumo estabelecida pelo capitalismo. A lógica de mercado não é a mesma da dos bens materiais, que além de rivais são exclusivos e escassos. Os bens pirateados são de todos, em qualquer tempo, e existirão enquanto houver uma cópia disponível na internet. Assim, no meio virtual, “há consumo sem haver consumo”, pois o usuário está usufruindo de um bem sem necessariamente comprá-lo. A percepção de consumo, para a indústria, está ligada à compra, sendo que o ato de consumir está além do ato da compra.

Do mesmo modo como os piratas tomaram o controle dos meios de produção e reprodução de bens culturais, tomaram também controle sobre o consumo destes bens. Pela internet, o indivíduo tem acesso a filmes e músicas de todos os lugares e de todas as épocas, enquanto no universo de consumo material está restrito ao que pode comprar, ao que está disponível nas lojas. Outro exemplo são os programas de TV, que antes de serem pirateados dependiam de um horário de exibição e eram interrompidos por

intervalos comerciais. A disponibilidade regular de séries de TV na internet elimina a dependência dos canais e emissoras e possibilita assistir ao programa sem pausas e sem anúncios.

Trata-se, enfim, de um novo modelo de consumo, moldado pelos próprios usuários da pirataria que procuram um estilo de vida independente de intermediários da indústria cultural que, da mesma forma como tentam regular os meios de produção, tentam controlar os modos de consumo.

As pessoas optam por um produto pirata, principalmente, por razões econômicas. É um consumo de um bem gratuito, mesmo que de menor qualidade, em alguns casos. A praticidade em obter pela internet também é um grande atrativo, visto que é o maior acervo de bens culturais criado. Os bens virtuais também não se desgastam e podem ser obtidos em diversas versões e formatos. A internet possibilita também o acesso e consumo muito maiores do que seria possível pela compra de produtos.

A maior parte não considera o *download* um crime. Não é o mesmo que roubar o produto de uma loja. Uma frase retirada do Fórum do TPB sintetiza esta questão em duas sentenças: “Eu pirateio porque quero mais música, filmes e *software* do que posso comprar. Compartilho porque acho que é a coisa certa a se fazer.”

Assim, pode-se afirmar que o consumo determina também relações sociais. No caso da pirataria, mediante a formação de comunidades de trocas. Os produtos piratas virtuais não têm valor em si, mas agregam capital cultural ao indivíduo, além de democratizarem o acesso aos bens culturais. Em certa medida isso desvincula o capital cultural do capital econômico, pois o acesso não depende mais do poder aquisitivo do indivíduo. A pirataria rompe com o modo capitalista, também, quando permite que não haja competição pela e na aquisição de bens, neste caso, disponíveis no ciberespaço.

O próprio desenvolvimento tecnológico nos conduziu a isso. A facilidade com que se pode obter cópias e o fato de não ser necessário uma mídia física para transferir, algo que simplifica o transporte, distribuição e até o cotidiano das pessoas, estabeleceu este *status-quo*. Pode-se considerar até que a invenção de tocadores de mp3 e a promoção do ipod como fatores que aumentam a pirataria, em razão de que o uso de novas tecnologias pode incentivar o aumento do consumo e da prática de fazer *download* de mp3, gratuitamente. A evolução tecnológica, em algum momento, e de algum modo, encontrou certas brechas em relação à lógica capitalista predominante, ao

apresentar a possibilidade inédita descrita anteriormente, no que concerne ao compartilhamento de arquivos sem cobrança. Isto só reforça o caráter contraditório presente na evolução tecnológica e seu conteúdo social, neste caso não homogêneo, controverso e sujeito a um campo de conflitos, os mais diversos.

Consumo da Cultura

Com a forma de consumo estabelecida, passemos para uma análise sobre os objetos consumidos em uma economia baseada no compartilhamento de arquivos. Está claro que a internet é um grande acervo cultural alimentado pelos próprios usuários, e que pelo acesso facilitado há muito mais possibilidade de consumo de bens do que em uma situação de mercado, submetida à escassez. Como resultado disso, todos os entrevistados revelaram que tiveram um maior acesso a filmes, música e outras mídias pelo acesso à internet. O consumo virtual, mediante a facilidade de acesso e em razão de questões de natureza econômica é muito maior, e, assim, os usuários de pirataria consomem muito mais bens culturais, mesmo que não paguem por eles.

O ato de consumir bens culturais em meios físicos restringe as opções de acordo com o acesso ao tipo de bem, tanto financeiro quanto por fatores como localização e interesses de mercado. Até mesmo influências externas como a propaganda e a criação de um gosto de classe são fatores que moldam o consumo, a partir da posição da indústria. Em um ambiente virtual estas barreiras não existem e as imposições sobre o que deve ser consumido contam menos, pois, se todos os bens estão disponíveis gratuitamente e em toda parte, as possibilidades de escolha pelo usuário são muito maiores. É possível encontrar desde os filmes mais novos e alguns que sequer estrearam nos cinemas, até filmes antigos e fora do circuito comercial. O mesmo vale para todo tipo de mídia disponibilizada na internet. Grande parte dos informantes afirma que seus hábitos de consumo mudaram neste sentido, uma vez que o acesso à internet abre a possibilidade de conhecer outras manifestações culturais que de outra forma não seria possível.

Sejam filmes antigos ou revistas e livros de baixa circulação, se puder ser encontrado na internet e houver interesse por parte de quem procura, o acesso é praticamente imediato. Mecanismos de busca trazem os resultados e em poucos cliques

é possível encontrar quase qualquer coisa na internet. Podemos supor que este é um dos efeitos da globalização: a aproximação das produções culturais de diferentes lugares. Da mesma forma, a pirataria quebra as barreiras legais sobre os modos de produção e reprodução, derruba as cercas que impediriam o acesso e democratiza o consumo de bens culturais.

Com isso, surge o grande temor da indústria cultural de que as pessoas eventualmente parem de comprar, se podem consumir de graça. Pelas entrevistas e na observação realizada nos sites de compartilhamento, pode-se dizer que há piratas que não compram bens culturais, mas esta não é a regra. Se houver interesse pelo indivíduo em ter uma cópia física do bem cultural e disposição para pagar por ele, o usuário de pirataria pode optar por comprar o bem e em muitos casos é isso que acontece.

Estudos da Universidade de Columbia apontam que pessoas que compartilham arquivos tendem a consumir mais e adquirir mídias por meios legais. Cerca de 30% das pessoas nos Estados Unidos que compartilham arquivos e mídias também compram as músicas em lojas virtuais, por exemplo. A pirataria, nestes casos, cumpre uma função de acesso inicial, ou seja, servir como uma amostra para justificar se o indivíduo deve ou não pagar pelo produto. O *download* de produções artísticas influenciariam na compra de CDs de música de filmes. O estudo de Giletti (2012), por exemplo, mostra que a maior parte das pessoas ainda está disposta a pagar pelo consumo de música por um preço que considera justo. Assim, uma das questões abordadas nas entrevistas foi se os usuários de pirataria ainda compram produtos? Eis algumas afirmações de entrevistados que mostram os dois lados da questão:

“Não. Mas a questão não é... Eu não compro porque eu não quero. Eu acho interessante você ter o físico, tipo CD ou vinil ou DVD, a capa e tudo. Eu não compro não porque eu acho que eles cobram muito caro ou que tem que baixar mesmo porque é de graça. Eu não compro porque se eu tivesse que pagar por tudo que eu consumir, seria inviável mesmo.” (Entrevistado Guest00001)

Esta afirmação corrobora a afirmação inicial de que o consumo aumenta, mas a compra não, justamente pelo volume de bens acessados pelo usuário. Porém, há outras transformações possíveis nos modos de consumir, de acordo com outro informante:

“Antes, para mim, comprar filme era uma coisa ilógica. Não via sentido em ter o filme em casa. Com o compartilhamento de conteúdo eu comecei a ter acesso a filmes e poder ter a chance de assistir, saber se gostava, se era como

eu esperava que fosse. A partir desse momento eu comecei a consumir mais filmes. Comecei a comprar mais. Eu compro mais hoje em dia, mesmo compartilhando arquivos, do que eu comprava antes. Quando compartilhava menos, o quanto a minha possibilidade de internet possibilitava, era menor então eu compartilhava menos arquivos. Consumia menos, comprava menos, no caso, filmes. CD não compro não. E hoje em dia com a internet boa, de um tempo para cá, tenho comprado mais DVDs. Porque eu acho que... Sei lá, não tenho o fetiche, mas é basicamente vontade de ter aquele filme na estante. Apesar da música ser a mesma coisa, eu tenho isso menos com música do que com filme. Mesmo porque eu consumo mais filme do que música em compartilhamento também. Então acaba que é isso. Tenho mais vontade de ter o filme na prateleira do que o CD ou um vinil. Mesmo sabendo que a qualidade é diferente. É muito melhor a qualidade do CD, a não ser... Existem arquivos com alta qualidade também para baixar, mas não me preocupava com isso com relação tanto a filme quanto a música.” (Entrevistado Guest00032)

O relato acima indica dois fatores de consumo. O primeiro é da ordem de motivação individual, da vontade de comprar determinados bens e não outros, como o exemplo dos filmes e CDs. Isto exemplifica o conceito de bens rivais, explicado anteriormente, em que é preciso fazer a escolha economicamente mais viável e com maior benefício para o indivíduo, que opta por consumir um bem gratuito e outro por vias legais. A segunda questão é que a afirmação serve como defesa de que a internet não é tão nociva para a indústria quanto aparenta. A possibilidade de conhecer e testar o produto antes de comprá-lo torna mais atrativa a posse de um bem e dá continuidade ao ciclo de consumo material.

Em alguns casos, a pirataria pode impulsionar vendas. Há casos de CDs que “vazam” na internet antes mesmo de seu lançamento, para que as pessoas possam conhecer o material e se prepararem para a compra. Alguns destes vazamentos são planejados pela própria indústria ou pelo artista, por meios legais e reconhecidos pela indústria, mas são logo pirateados pelos usuários. Ainda assim esta amostra pode motivar a compra. Outro exemplo é o do lançamento do filme “Tropa de Elite”, pirateado meses antes de sua estreia oficial no cinema e mesmo assim conseguiu atingir recordes de bilheteria nacional. No trecho retirado de uma entrevista abaixo, podemos ver a reafirmação entre o consumo e a compra do bem físico:

“Gasto mais hoje, mas relativamente gasto quantidades bem parecidas de mídias. Música, por exemplo, praticamente nunca comprei CDs, pelo meu hábito de ouvir música enquanto estou no PC. Ter um CD pra mim não ia ter serventia alguma. Ia ser ripar e ficar ouvindo no PC. Aí baixo logo. Mas vou aos shows de todas as bandas que gosto. Bandas que não conheceria se não baixasse CDs. Existem mídias com valores físicos genuínos que eu compro.

Livros e HQs, principalmente. Mais ou menos em meados de 2005 li Sandman completo via scans de HQs. Foi uma experiência ótima. Mas isso não me impediu de comprar toda a série em revista fim do ano. Saiu caro, quase 300 reais, mas valeu muito a pena, mesmo tendo lido. Sem tê-la lido em scan dificilmente investiria essa grana, mas como sabia de seu valor como narrativa, então comprei. O mesmo vale pra muitas HQs. Tenho uma coleção razoável, mas e li quase todas elas em scan anteriormente, uma coisa não mata a outra. O mesmo vale pra livros, compro muitos, direto. Então, resumindo: acho que hoje gasto mais com mídias por causa do compartilhamento, porque conheço mais obras. Só me tornei mais seletivo, não me lembro de ter me arrependido de uma compra.” (Entrevistado Guest00003)

O desejo de obter uma cópia física depende do *habitus* individual. No caso acima, o indivíduo não compraria CDs porque não teria utilidade com esta mídia, mas se dispõe a comprar outras que lhe agradem. O compartilhamento de arquivos possibilita o consumo gratuito, e, também, o conhecimento sobre bens culturais antes de comprá-los.

Ocorre que, nos últimos anos, as corporações baseadas em direito autoral pesquisaram os efeitos da internet na compra dos bens, e, segundo gravadoras e produtoras de cinema, o *download* fez com que o lucro destas despencasse, e por esse motivo, com apoio dos governos de vários países, passaram a tratar o compartilhamento de arquivos como crime contra os direitos autorais e a considerar os responsáveis por esta prática com o rótulo de “piratas”.

As consequências desse fato preocupam a indústria cultural pelas evidências de que a pirataria possa provocar a queda nos lucros de empresas. O documentário “Steal This Film” (2006), por exemplo, aponta para a existência de uma geração de indivíduos que não vê sentido em pagar para escutar música, pois se tornou algo que se pode ser obtido gratuitamente, desde que disponha dos meios para tal.

A indústria tende a tratar toda cópia pirata como uma venda a menos, quando nem sempre é este o caso. As pesquisas encomendadas, que podem ser de início enviesadas e manipuladas para satisfazer uma perspectiva industrial, não consideram outros fatores além do *download* para a queda nas vendas, como a concorrência entre mídias diferentes, e a qualidade dos produtos em relação à disposição do indivíduo em pagar por eles.

Afinal, indústria realmente perde lucro com a pirataria? Apesar dos argumentos de diminuição das vendas e pesquisas que apontem que a pirataria é responsável pela diminuição da compra dos bens culturais, não há prova contundente de que isto é um

fato.

Lessig (2005) se posiciona do lado da indústria, afirmando que o *download* é claramente prejudicial às vendas. Mas, ao mesmo tempo, mostra que a indústria sempre atribui a queda nas vendas a avanços tecnológicos. Se a indústria fonográfica está em declínio, pode-se argumentar que é porque não acompanharam as novas tecnologias, e devido a novas atitudes dos artistas com o alcance que a internet permite para divulgação de seu trabalho; nesses casos, as gravadoras tendem à obsolescência, pois o mercado não precisaria mais delas para se perpetuar. Na última década, lojas de discos e gravadoras faliram, embora não se possa culpar diretamente o *download* ilegal por isso, mas a insistência em ignorar novos modelos de negócios e permanecer atrelada à exploração de bens físicos.

A crise nas gravadoras e na indústria cinematográfica se dá por esta perda de controle sobre a produção. Milhares de cópias podem ser reproduzidas ao redor do mundo, em uma escala de distribuição que a indústria do entretenimento não consegue acompanhar. Em razão disso, a pirataria é alardeada como a “causadora do fim do sistema capitalista moderno”. O bem cultural tratado como mercadoria perderia, assim, todo seu valor de troca, no ambiente virtual, e só teria valor de uso de acordo com os interesses do indivíduo. Diferentemente do mundo físico, no mundo virtual os bens não são únicos e insubstituíveis.

A indústria fonográfica dependente da venda de discos perde espaço para a pirataria, pela insatisfação dos consumidores com o modelo e os produtos disponíveis no mercado, isto é, por considerar o disco muito caro para ser comprado. O preço do disco é muito alto e o retorno para o artista é muito baixo e a maior parte do lucro é retido pela gravadora, como se procurou destacar em outro momento deste trabalho. Ainda assim, o *download* não representa uma queda expressiva no faturamento das gravadoras, que continuam a operar apesar da crise do sistema, e menos ainda para a indústria cinematográfica. Entre 1998 e 2003, houve uma queda na venda de músicas, calculada em 18 milhões de dólares, número atribuído à pirataria, mas não necessariamente causado por ela.

Mesmo com a pirataria de filmes, a indústria cinematográfica teve seu ano mais lucrativo em 2012, com bilheteria total de 10 bilhões de dólares apenas nos Estados Unidos⁶, o que põe em dúvida a afirmação de que há uma perda de lucro da indústria

⁶<http://torrentfreak.com/pirates-hollywood-sets-10-billion-box-office-record->

devida à pirataria. Há ainda pesquisas que indicam que pessoas que fazem *download* de filmes tendem a consumi-los de forma legal, comprando o DVD ou indo ao cinema. Assim, há casos em que a cópia pirata substitui a original, mas não é algo que ocorre em todos os casos.

Resumidamente, não se pode culpar a pirataria, diretamente, pela queda nos lucros das corporações. A prática do compartilhamento de arquivos possibilita um tipo de consumo que não anula a compra de uma cópia física do mesmo bem. A crise neste sistema de comércio vem do próprio sistema, que insiste em funcionar ignorando o poder da internet e a insatisfação dos consumidores com os produtos.

A concorrência entre mídias físicas e a limitação do capital são fatores que o compartilhamento de arquivos desconsidera, em seu campo, visto que o usuário pode consumir todos os objetos sem pagar por eles. A solução para a controvérsia entre indústria e pirataria, segundo apontam pesquisadores, é de que não se deve tentar barrar a pirataria, pois os usuários encontram novos meios para piratear. Há formas de recuperar o prejuízo:

"De acordo com nossos resultados que destacam as dificuldades de reduzir a oferta de conteúdo pirata, parece promissor seguir uma estratégia de reduzir complementar a demanda por conteúdo pirata, por exemplo, fornecendo ofertas legítimas que são mais atraentes para os consumidores de pirataria de conteúdo."⁷

Do mesmo modo como o consumo pirata pode representar uma questão ideológica, o consumo pela compra é uma prática cultural baseada em um *habitus*. A compra do original pode servir como fator distintivo. O que o compartilhamento de arquivos faz é tornar o acesso ao produto mais igualitário e leva o usuário a, pelo acesso gratuito ao bem, repensar a questão de valor a partir do quanto está disposto a pagar pelo produto.

121231/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+Torrentfreak+%28Torrentfreak%29 (acessado em 01/02/2013)

⁷http://torrentfreak.com/censoring-pirate-sites-doesnt-work-researchers-find-130108/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+Torrentfreak+%28Torrentfreak%29 (acessado em 01/02/2013)

Temos nesta nova relação de consumo a inversão da relação entre valor de uso e valor de troca e da própria relação de propriedade. O compartilhamento de arquivos é uma forma de combater a desigualdade social pelo acesso a bens culturais e intelectuais. No caso da pirataria, ela cumpre a função de eliminar desigualdades no acesso e na divulgação de cultura e conhecimento, trazidas pela liberdade de compartilhamento.

A inovação tecnológica faz surgir um novo modelo de negociação de bens culturais. Especialistas defendem que a pirataria traz consigo o fim do capitalismo, mas não consideram que este modelo de sociedade tende a se adaptar às novas situações, bem como na extrema complexidade do mesmo. Nos dez anos de existência do TPB, uma das principais fontes de *download* de filmes, música e outras mídias, a indústria não parou de vender seus produtos. Na verdade, o impacto é mínimo se comparado com outros fatores econômicos envolvidos.

Um exemplo do desenvolvimento deste novo modelo de negócios é que, apesar das perdas da indústria fonográfica, os artistas, antes restritos e presos às gravadoras, estão lançando seus discos por conta própria a preços mais acessíveis, lucrando sem um intermediário e, pela maior divulgação e alcance pela internet, traz um público maior para os shows, como também já foi assinalado anteriormente. No fim das contas, quando a indústria anuncia que a pirataria é nociva ao artista, na realidade quer dizer que é nociva para a corporação por trás do artista, que aos poucos perde o direito adquirido de explorá-lo como meio de produção.

Ainda assim, há uma tentativa de acabar com a neutralidade na internet pela regulação de conteúdos. Mas um ataque à neutralidade significa um controle maior sobre o conteúdo da internet, algo repudiado e protestado por todos os usuários. Ao tentar lutar contra a pirataria e favorecer o acesso por fontes específicas a indústria tende a perder espaço. Não é possível cercar o mundo virtual, mesmo que a indústria cultural procure meios para isso.

“Vejo o compartilhamento moderno e digital (universal, também) como uma evolução tecnológica do antigo, baseado em imprensa e no K7, por exemplo. O princípio é o mesmo e nunca foi crime. Mas reconheço os efeitos que essa atividade traz para as indústrias, mas por culpa das corporações, que pintam um quadro completamente diferente do verdadeiro. São as corporações que erram no comércio e acabam perdendo dinheiro e não os artistas. Os artistas são usados como desculpa, na minha opinião.” (Entrevistado Guest00022)

“Meus hábitos mudaram bastante. Antes eu precisava comprar um disco inteiro com músicas que não me agradavam porque queria apenas uma

música. Também não tinha muitas opções culturais, sendo obrigado a consumir apenas aquilo que as grandes gravadoras ou estúdios permitiam ou se davam ao trabalho de comercializar na minha cidade. Hoje eu possuo acesso a um acervo inimaginável que é a Internet. Ninguém me diz o que eu devo gostar e eu ouço ou vejo apenas aquilo que me interessa. Também surgiu o movimento da ‘remixagem cultural’, de licenças Creative Commons, de música livre de filmes abertos. Ficamos livres da ditadura cultural que estava presente desde a invenção de Gutemberg.” (Entrevistado Guest00005)

Os avanços tecnológicos e o crescimento da prática mostram que, mesmo que a indústria invista em tentativas para restringir, não é possível impedir a pirataria. A indústria procura concentrar suas estratégias em prover fontes legítimas para download e alternativas como edições especiais e para colecionadores para motivar as vendas, para promover um produto original de maior qualidade que o pirata. Acontece que a qualidade nem sempre é uma preocupação para o usuário e, por outro lado, a indústria não oferece no mercado tantos bens quanto é possível encontrar pela internet, como mostram os entrevistados abaixo:

“Livros com edição esgotada, que as pessoas precisam, a gente vai impedir que as pessoas compartilhem, propaguem, tirem cópias? Isso é um absurdo, é o assassinato do conhecimento. É um ataque à propagação livre do conhecimento. Isso é absurdo. E é só um exemplo. Qualquer coisa fora de mercado deveria ter propagação livre. Obvio que tem a questão da exploração comercial que é sempre um nó. Mas na universidade a gente é pirata o dia todo. A gente xeroca livro, texto, e numa boa. Não teria ensino nas universidades federais hoje se não houvesse pirataria. A gente não teria acesso à maior parte das obras e, quando tivesse acesso, a um preço abusivo. Às vezes você não ia querer a obra inteira, mas só um capítulo. De um livro que custa 200 reais e você só quer um artigo do livro, não vai pagar por isso. Não vai ler, perde a oportunidade de pensar, de repensar, refletir e produzir conhecimento. Acho que é urgente a refundação dos conceitos e lógicas de exploração desses direitos de propriedade intelectual.” (Entrevistado Guest00098)

“Eu sei que legalmente no país ela é vista como um crime. Em muitos lugares do mundo ela é vista como um crime. Mas eu pratico sem nenhum problema moral. Inclusive nem me lembro disso quando estou baixando.” (Entrevistado Guest00018)

O posicionamento acima remete a uma face mais neutra da prática, daqueles que “baixam” arquivos por uma simples questão de acessar um determinado bem sem ter que pagar por ele e sem atentar para as questões políticas que envolvem a pirataria.

Considerando o conceito de pirataria estabelecido anteriormente, para alguns entrevistados, sabendo que é uma atividade ilegal e que é um fora-da-lei, o usuário

continua praticando o compartilhamento sem procurar se justificar ou sem se importar com os possíveis danos causados a outrem. Para outros, o compartilhamento não é uma forma de pirataria porque não há lucro obtido em cima de algo que você não produziu. Estes entendem que as falsificações e cópias vendidas nas ruas representam um crime, mas o compartilhamento virtual não.

Pirataria e compartilhamento seriam duas práticas separadas por esta definição, mesmo que a indústria não considere assim. É interessante ressaltar que, para a Indústria, a pirataria inclui tanto aqueles que baixam conteúdo sem pagar quanto aqueles que copiam e vendem o conteúdo, como é possível encontrar pelas ruas de grandes cidades, em bancas de camelôs, diversos vendedores de filmes pirateados, geralmente a partir da internet, copiados para discos e vendidos. A indústria não faz distinção sobre estas formas de pirataria, sendo que, enquanto a venda de produtos piratas é realizada principalmente por motivações econômicas, a pirataria virtual tem um fundo político e ideológico maior, ainda que alguns usuários não a percebam assim.

Parte 3: Pirataria Virtual e sua Organização Ideológica e Política

“Ninguém nunca mudou o mundo sem fazer inimigos. Se você não está irritando alguém, você provavelmente não está fazendo algo útil para fazer do mundo um lugar melhor.”

(Rick Falkvinge)

Pela Liberdade de Informação

Vimos até aqui a tomada dos meios de produção pelos piratas e a apropriação de um modo de consumir bens culturais considerado ilegal pela indústria. Este consumo, pelo acesso gratuito a bens culturais, é baseado na ideologia de livre acesso à informação, parte da cultura pirata e, mesmo que nem todos os indivíduos se aliem ou se percebam parte desta ideologia, continuam exercendo e legitimando tal prática. Os indivíduos que se reconhecem como piratas tomam esse rótulo imposto pela indústria como um fator de identificação e uma bandeira de luta pelo fim do monopólio do direito autoral.

Ou seja, parte da identidade pirata é construída sobre a ilegalidade no compartilhamento de arquivos, como revolta ao sistema estabelecido. Se, de outra forma, o usuário não se identifica como pirata, a prática pode ser normalizada por outro sentido, de modo que mesmo que não apoie a causa, ideologicamente, continua exercendo a atividade como forma de ter acesso à produção cultural e intelectual sem pagar e sem achar que está errado ao fazer isso.

A pirataria seria, então, uma forma de dar o troco na indústria, de protestar contra a exploração do direito autoral, que deixou de servir como estímulo para a produção e passou a ser o pilar de sustentação da indústria cultural. Com o compartilhamento de arquivos e mídias, inicia-se um movimento que reconhece valores como a igualdade ao acesso, a privacidade e a transparência dos governos e corporações. À medida que a possibilidade de produzir e distribuir passou para o indivíduo, a indústria procurou meios para fortalecer os direitos sobre a propriedade intelectual (Boyle; 2008), como se verificou anteriormente, e isso significa, em algum sentido, colocar barreiras ao desenvolvimento tecnológico.

A legislação de direitos autorais considera o compartilhamento um crime. Mesmo assim, a quebra dos direitos autorais não é percebida como empecilho para a

maioria dos usuários, que continuam compartilhando livremente. Parte demonstra ter conhecimento de que é errado e não se importa, enquanto outros simplesmente não acham que a ilegalidade seja um problema a ser considerado. Ainda assim, existem regras que regulam a atividade do compartilhamento de arquivos. O ponto de partida para o estabelecimento dessa ideologia foi a formação de regras sobre o campo do compartilhamento, como expõe Mizukami:

“A partir da própria prática do compartilhamento, e do discurso sobre o compartilhamento, fixou-se um grupo de normas sociais que incentivou as atividades e a expansão da comunidade, que agora representa, sem organização formal, um grande desafio aos sistemas de direitos autorais.” (Mizukami; 2007, pp. 21)

O livre acesso à informação e o compartilhamento são parte de um código de normas, informal, seguido pelos piratas. Algo que Pierre Lévy chamaria de netiqueta (Lévy; 1997, pp. 128), e que funciona para regular as regras de compartilhamento, reciprocidade e reconhecimento do material disponibilizado e sua qualidade. O gesto de “passar adiante”, agradecer e dar crédito ao autor ou a quem postou o conteúdo e os comentários que reconhecem os feitos de quem fez a cópia são alguns exemplos destas regras. A lógica do compartilhamento possui laços em comum com a cultura e ideologia *hacker*, como aponta o trecho abaixo, retirado do Manifesto GNU, escrito em 1985 por Richard Stallman:

“Eu acredito que a regra de ouro exige que, se eu gosto de um programa, eu devo compartilhá-lo com outras pessoas que gostam dele. Vendedores de Software querem dividir os usuários e conquistá-los, fazendo com que cada usuário concorde em não compartilhar com os outros. Eu me recuso a quebrar a solidariedade com os outros usuários deste modo. Eu não posso, com a consciência limpa, assinar um termo de compromisso de não-divulgação de informações ou um contrato de licença de software. Por anos eu trabalhei no Laboratório de Inteligência Artificial do MIT para resistir a estas tendências e outras inanimosidades, mas eventualmente elas foram longe demais: eu não podia permanecer em uma instituição onde tais coisas eram feitas a mim contra a minha vontade.” (Stallman; 1985)

Estas regras podem ser aplicadas, em analogia, aos modelos econômicos propostos pela antropologia clássica, em suas análises sobre sociedades ditas primitivas, a respeito da circularidade da dádiva. O pirata deve manter o arquivo *online*, para manter o ciclo de trocas e reconhecer o crédito a outro usuário, sempre que o material postado não for original, ou como comentário sobre o trabalho de um companheiro

pirata.

Do contrário, o não cumprimento das regras estigmatiza o usuário como um *leecher* – sanguessuga, em uma tradução literal, por se aproveitar da comunidade sem contribuir. A aceitação das regras e seu cumprimento não são fiscalizados, o que nos leva a crer que partem da índole e da integração social do pirata. Isto quer dizer que as regras existem e cabe ao usuário aceitá-las ou não, sendo que mesmo que não as aceite não há represálias pelo grupo.

Também estão incluídas nesta etiqueta pirata, questões como o respeito a outros usuários e a cota de compartilhamento, que diz que o usuário deve manter o *link* ativo para que pelo menos uma pessoa possa copiá-lo também. Os exemplos acima formam um código de conduta que define o comportamento do grupo e reforça a ideia de que se há uma ética que se aplica a todo o grupo e regula a atividade dos piratas em uma comunidade organizada em torno destes valores, o que caracteriza um fator identitário que une os usuários na rede.

Esta ética vem acompanhada do que se pode constatar como uma ideologia que define e objetiva a pirataria e sua identidade, visto que se trata de um posicionamento, em alguns casos, político e econômico, sobre a prática do compartilhamento de arquivos. O único modo de definir esta ideologia é por meio da inserção no debate sobre direitos autorais e o comprometimento do indivíduo com a comunidade. Ao tomar partido e se admitir como pirata, este está se posicionando contra os direitos autorais e a favor do livre acesso a todo tipo de informação, transparência na atuação de governos, e flexibilização das leis que envolvam a produção cultural.

A ideologia pirata é, essencialmente, de combate ao modo como a indústria cultural age, e, aliada ao sentido de comunidade, leva os piratas a buscarem transformações políticas, uma vez que a ideologia pirata é também a base para o Partido Pirata, do qual falar-se-á mais adiante.

Pode-se afirmar, portanto, que o termo pirata foi abraçado por parte da comunidade que se reconhece como parte da comunidade pirata. Tornou-se um fator ideológico e demarca um posicionamento político de combate ao modo de produção capitalista, como é demonstrado no trecho abaixo:

“Ser um pirata é ser livre, é defender a liberdade do conhecimento, do compartilhamento de arquivos e ser contra qualquer tipo de controle de redes de comunicação ou o cerceamento ao acesso ao conhecimento. Em uma visão tradicional, nós temos como pirata o rótulo do bandido colonial, que

foi a visão passada pela elite da época e que ficou marcada na história. Porém, quem estudou as sociedades piratas viu que existia muito do conceito de 'troca' entre seus membros. Exatamente como fazemos hoje com os arquivos de músicas e filmes. Além dos piratas desafiarem o monopólio do comércio colonial, assim como os piratas atuais desafiam o monopólio da 'indústria cultural'. E, assim como os piratas dos mares eram difamados em seu tempo, nós, piratas online, o somos também. Há muito de 'pirata' no que fazemos hoje em dia com relação a internet.”⁸

Há indivíduos que se assumem piratas e outros que apenas usufruem das facilidades da pirataria sem, no entanto, se declararem piratas. Estes últimos podem ser encaixadas nesta categoria? Segundo os próprios piratas, não, pois não conhecem ou seguem a ideologia pirata de igualdade e compartilhamento. Ainda assim, este grupo sem classificação faz uso da pirataria e é considerado pirata pela indústria. Alguns depoimentos colhidos em entrevistas ajudam a esclarecer essa questão:

“Eu não considero o argumento muito válido. Pode ser que hajam algumas aplicações em que realmente haja a questão ideológica, mas, de forma geral, eu vejo uma simples busca por um, como posso colocar... Uma facilidade, por se dar bem em uma situação. Não, não me identifico. Eu estou consciente de que eu estava cometendo o que pode ser considerado um crime nessas vezes e não por razões ideológicas, mas porque eu estava simplesmente querendo usufruir de alguns produtos os quais eu não poderia pagar ou não teria acesso por diversas outras questões.” (Entrevistado Guest00002)

O exemplo acima esclarece que nem todos se alinham à ideologia pirata e fazem uso do compartilhamento apenas para benefício próprio. Nos exemplos abaixo, os entrevistados se revelaram mais politizados para a discussão:

“Cara, me identifico. Porque sou contra as patentes de propriedade intelectual. É um monopólio de criação cultural que fica sob o poder de uma empresa que lucra com isso. E muitas vezes impede que muitas coisas novas sejam criadas. Exatamente pelo fato de estar sendo pautado no lucro também impede a democratização disso. Você acessa, para você assistir ao DVD original, se você não encontrar na promoção de uma loja, vai encontrar por pelo menos 30 ou 40 reais. Não é todo mundo que pode gastar isso para comprar um DVD original enquanto em uma barraquinha você compra a 10 reais ou muito menos ou numa LAN house próxima de casa você pode baixar esse filme, entendeu?” (Entrevistado Guest00085)

⁸ Trecho retirado de: <http://www.ladybugbrazil.com/2009/07/31/por-dentro-do-partido-pirata-do-brasil/> (acessado em 12/12/12)

“Acho que existe no compartilhamento de arquivos pela internet. Você vê que tem gente engajada nisso. O próprio partido que você disse tem tentado criar leis que protejam quem compartilha, por exemplo. Tem uma ideologia Acho que não. Eu vejo bem o lado de quem perde dinheiro com isso mesmo. Se parassem de consumir, parassem de pagar por tudo não ia dar certo. Mas a ideia de você fazer... Tem vários pontos nisso, gente ganhando, gente perdendo, então não posso dizer que a ideia é ruim. Para muita gente é ruim. Para mim é boa. Para muitas pessoas que... Você compartilhar o seu próprio álbum hoje em dia tem dado oportunidade para muita gente, para certos tipos de música que não tem incentivo nenhum da mídia ou tem um incentivo muito pequeno e estão conseguindo alcançar um público maior por causa disso. É complicado mesmo. Existem os fóruns de discussão e tudo. A questão dos jogos. Se você só compartilha o jogo você não tem como jogar. A questão dos cracks dos jogos, tem muita gente engajada em produzir aquilo. Chega a ter uma competição entre certos grupos que desbloqueiam jogo com outros grupos. Tem uma carga forte de ideologia nisso. O pessoal é engajado. O pessoal briga, vai preso e continua no meio disso. Eu não me sinto parte disso, me sinto bem alheio. Não participo de fóruns, só fico sugando mesmo. Não me sinto como se estivesse produzindo aquilo que nem eles.” (Entrevistado Guest00032)

Pela participação no campo e pela ideologia se reconhece a dimensão política das questões que envolvem o compartilhamento de arquivos e sua função como movimento social pela liberdade de informação, de que o conhecimento livre, assim como o acesso à internet, são direitos de todos. São reuniões de indivíduos em comunidade que, pela pirataria, protestam contra o direito autoral. Abaixo listam-se mais dois depoimentos de entrevistados que defendem a ideia de que há ideologia no compartilhamento de arquivos:

“Creio que sim, ela é vaga, não é algo dogmático e excludente como muitas ideologias. Cada um contribui da sua forma, não será excluído por isso. Mas creio estar ela delineada pela liberdade das ações. Cada um ser livre para usar a internet para compartilhar o que quer! Compartilhamento e Transparência na rede são as bases do que poderíamos chamar de ideologia pirata.” (Entrevistado Guest00093)

Quanto às motivações do usuário para piratear, o entrevistado abaixo pondera entre as causas econômicas e ideológicas para a pirataria:

“Há razões econômicas. Eu não quero gastar dinheiro, mas eu poderia pagar mais por algumas coisas. Só não acho que faz sentido. Quando era adolescente não tinha muito dinheiro e queria ter acesso a um monte de coisas, e aí eu pirateava. Hoje até compro muita coisa, como livros que não dá pra baixar. Mas eu tenho uma dimensão ideológica hoje, mas eu comecei fazendo sem ser consciente. E eu acredito que a maioria das pessoas faz assim. E aí entra o desenvolvimento da cultura livre, cultura digital, partido pirata. Fazer com que as pessoas sejam conscientes de algo que já fazem e

politizar essa relação. Eu politizei a partir da prática. Tomei conhecimento da discussão e hoje sou plenamente politizado a respeito do que significa esse meu consumo, que hoje tem uma razão ideológica porque mesmo quando eu posso comprar eu não compro. Eu tenho uma justificativa ideológica para não comprar. Isso é muito importante.” (Entrevistado Guest00098)

Com o passar do tempo e à medida que a prática se firma na sociedade, a reflexão sobre essa prática aumenta, e passa a fazer parte do cotidiano; isso fica evidente, ao se questionarem sobre as legislações que proíbem a pirataria:

“Eu creio que sim, principalmente nas pessoas e grupos reconhecidos no campo da pirataria. Se a gente olhar o Partido Pirata, o The Pirate Bay e outros sites de compartilhamento, o discurso deles é semelhante ao que eu acabei de falar do compartilhamento de informação e facilitar o acesso a produção cultural. Mas tem gente que o faz simplesmente por preguiça ou comodidade. Eles não pensam muito por trás das ações deles.” (Entrevistado Guest00032)

Portanto, com as afirmações dos entrevistados acima, pode-se apontar que há sim elementos ideológicos por trás, mas que, também, são mutantes e nem todos concordam com a causa pirata. Para consolidar este argumento, apoia-se na questão ideológica proposta por Rick Falkvinge:

“Estamos vendo uma ideologia onde a geração conectada está exigindo que seu estilo de vida seja levado a sério, e esse estilo de vida não está sendo compreendido por aqueles que não vivem um estilo de vida conectado. E mais do que isso, ou seja, sendo ativamente demonizado por aqueles que não entendem isso. Portanto, não é, definitivamente, uma nova ideologia centrada em torno de partilha, conhecimento, cultura, responsabilidade, privacidade, que está tomando forma.” (Falkvinge, em entrevista concedida em Julho de 2012)

Não se pode dizer com certeza que todos os que praticam pirataria o fazem por ideologia política ou tenham consciência do quanto afetam a produção com a pirataria. O engajamento político depende da posição tomada dentro do círculo de trocas e se a prática pirata influencia na decisão sobre o que é consumido.

A noção de prática é muito relevante, aqui, para argumentar na linha da existência de uma ideologia, nas situações examinadas há pouco. Este trabalho já se referiu anteriormente à prática, pela perspectiva de Bourdieu, sobre a formação de um habitus: mas entende-se que não é suficiente para explicar o surgimento da ideologia, na pirataria. Para avançar nessa argumentação, serão utilizados estudos de outro teórico

francês sobre ideologia e prática.

Segundo Louis Althusser, “a ideologia é, aí, um sistema de ideias, de representações que domina o espírito de um homem ou de um grupo social.” (Althusser; 1980, pp. 81). Em Althusser, encontra-se um eco histórico que fundamenta uma realidade a partir do que o autor chama de condições de existência, no universo material concedido.

Pode-se pensar, pelas afirmações de Althusser, que há uma ideologia que permeia a pirataria, em sua luta contra a ideologia predominante, que valida a propriedade intelectual. A ideologia pirata é formada por ideais de igualdade de acesso, inclusão digital e horizontalidade.

Reforçando esta ideia e associando-a ao conceito de prática de Bourdieu, Sergio Miceli, na introdução da edição brasileira de “Economia das Trocas Simbólicas”, resume a noção de prática ideológica e prática política como:

“o processo de transformação de relações sociais dadas em novas relações sociais produzidas mediante certos instrumentos políticos, ao passo que a prática ideológica constituiria uma transformação de uma dada 'consciência' em uma nova 'consciência' produzida mediante uma reflexão da consciência sobre si mesma.” (Bourdieu; 2009, pp. XLV)

Nesse sentido, no caso da pirataria, a ideologia produz a política, e, assim, o comportamento, reassegurado pelo código de regras. Mas, do mesmo modo como as regras não são aceitas por todos os participantes do campo, não há consenso geral sobre a prática.

Althusser define como prática o processo de transformação de matéria-prima em produto pelo trabalho humano, mediante determinados meios de produção. Considerando que se trata do produto de um sistema, e que existem vários sistemas em uma sociedade, há tantas práticas quanto sistemas sociais. O autor lista em sua obra as práticas políticas, religiosas, científicas e tecnológicas, todas autônomas em algum nível e com matérias-primas, processos e produtos diferentes entre si. Pode-se incluir, também, a prática pirata. Nas palavras do autor:

“Por prática em geral entenderemos todo processo de transformação de uma determinada matéria-prima dada em um produto determinado, transformação efetuada por um determinado trabalho humano, utilizando meios (‘de produção’) determinados.” (Althusser; 1980, pp. 144)

Althusser destaca, ainda, que o aspecto importante não é nem a matéria-prima nem o produto final, mas o processo de transformação de um estágio a outro, como, por exemplo, nas práticas ideológica e teórica, que transformam a consciência e o conhecimento humanos. A prática teórica, por exemplo, transforma conhecimentos pelo método (meio de produção) e pelo trabalho humano de exercer a teoria, que resulta em um novo conhecimento.

A prática ideológica trata da transformação de discursos. Tem como matéria-prima as noções sobre determinado objeto, e o produto é a representação sobre o mesmo. A percepção sobre a pirataria e o direito autoral, neste caso, é o objeto do discurso, uma mudança na moral e na visão de mundo sobre estas questões.

Cada prática constitui um sistema relativamente autônomo, mas não isolado de outros sistemas e práticas que se articulam formando subsistemas. Dessa forma, os produtos de práticas podem gerar material para outras práticas sucessivamente.

Resumidamente, a prática é a transformação de um objeto. Não se trata de uma criação, mas do trabalho sobre algo que já existia previamente e que assumiu outra forma pelo uso de certos meios de produção. Althusser deixa isso claro quando fala sobre a prática teórica, onde a ciência é elaborada a partir de uma matéria-prima para produzir um conceito. Na prática pirata ocorre algo semelhante, na esfera da produção de conhecimentos: a partir de um bem cultural já existente surgem outros, cópias ou *remixes*.

A prática pirata pode ser percebida em dois níveis: na transformação de um objeto em *bits*, e, no nível ideológico, na aceitação de um modo de produção paralelo ao do mercado. Além da transformação do bem físico em virtual, há outra, no campo das ideias, que cria uma ideologia sobre a forma de obter e consumir bens culturais. Trata-se da transformação do discurso, realizada a partir da transformação do objeto.

A primeira interpretação da prática pirata (da pirataria) é a partir de seu aspecto técnico: da transformação de um bem cultural em *bits* de informação, pela digitalização dos bens culturais. A cópia para o computador corresponde a essa transformação da matéria-prima (disco, filme, etc.) em outro produto (arquivo), pelo trabalho do pirata e em decorrência do uso de sistemas de produção e distribuição pela internet.

Mas, pela digitalização, a prática pirata assume, também, outro caráter. Para um grupo de usuários, a prática se transforma em algo ideologizado, em uma forma de protestar contra a exploração exacerbada de direitos autorais por parte da indústria. Se pudermos admitir a transformação de objetos e tratarmos da ideologia da mesma forma

que Althusser, há uma transformação no discurso. Da mesma forma que a teoria provoca mudanças nas estruturas de pensamento, pela prática (teórica), o mesmo pode se dizer quanto a prática pirata.

A alteração de consciência a respeito do direito autoral é parte do processo de transformação na prática pirata. A ideologia formada cria o sentido de comunidade e de movimento, e militância na disputa com a indústria, nos campos político e econômico, também, como reafirma o trecho abaixo:

“Acredito que o pirata é um movimento de resistência a todos esses bloqueios, sejam legais ou morais no sentido de, por exemplo, se tira um site do ar, se não pode fazer um download, quem não faz uso da pirataria vai continuar. A ideia não é 'acabou porque é ilegal'. É uma forma política de militar. Tiraram, acabou, mas a gente ainda tem, então vamos ficar aí. Ao mesmo tempo que tiram sites do ar as pessoas continuam a divulgar. Elas não param de produzir, e sim procuram outros métodos. É uma resistência mais contra o Estado, do que torna ilegal. Não veta, não pára o consumo. Não é só contra o Estado, mas contra a Indústria. 'Não vamos parar de fazer. Acreditamos nisso'. Nessa parte fica bem explícito o ideológico. Porque estão proibindo? Porque esse uso atrapalha de alguma forma, mas vamos continuar.” (Entrevistado Guest00125)

Apenas pelo sentido de identificação e formação de comunidades, um fenômeno pode atingir a sociedade, como a pirataria o faz. Milhões de pessoas compartilham arquivos e o movimento ideológico ganha mais força a cada dia, pela revolta contra autoridade.

Estas comunidades de piratas podem ser explicadas pelo termo Zona Autônoma Temporária – TAZ, de Hakim Bey, que trata de espaços colaborativos, de deliberação democrática e horizontal, que existem apenas sob determinadas condições. Antes de explicar melhor o que são as Zonas Autônomas Temporárias tenciona-se demonstrar, por dois exemplos, seu funcionamento, por analogia com outros piratas, no período das grandes navegações:

“No final do Século XVII, quando o capitão Misson e o ex-padre dominicano Caracioli acompanhados por centenas de piratas decidiram se estabelecer na costa ocidental de Madagascar, as primeiras medidas que tomaram foram renunciar suas nacionalidades, abolir a propriedade privada e acabar com a circulação de dinheiro – os recursos passaram a ser reunidos em um fundo comum. Surgia Libertália. Não se sabe se foi uma comunidade, uma aldeia ou mesmo uma mera utopia. Sua fama circulou pelos oceanos, de barco a barco, de costa a costa pelas bocas do povo do mar, do povo da areia e do povo da floresta.” (Machado in Tarin; 2012, pp. 31)

Não se pode precisar se Libertália de fato existiu, ou se foi uma elaboração a partir de dados colhidos com piratas capturados pela coroa inglesa e escritos por Daniel Dafoe. Diz-se que essa utopia durou por volta de 25 anos e que sucumbiu ao poder de invasores que retomaram o território. Durante esse período, Libertália prosperou como um local pacífico, uma forma de sociedade utópica.

Em seu livro, Bey descreve que outras comunidades como Libertália existiam em outros pontos do globo, e que comunidades como estas serviam como abrigo aos piratas e para abastecer navios: “Algumas destas ilhas hospedavam comunidades internacionais, minissociedades que conscientemente viviam fora da lei e estavam determinadas a continuar assim, ainda que por uma temporada curta, mas alegre.” (Machado in Tarin; 2012, pp.11)

A Zona Autônoma Temporária é a realização de uma utopia, o surgimento de comunidades descentralizadas, cooperativas e de duração limitada. As comunidades virtuais de piratas são autônomas, ainda que dependentes da tecnologia para sustentar a rede, e da indústria para alimentar as trocas. O próprio autor percebe que a Zona Autônoma Temporária é uma sugestão, uma tentativa. Ora, a própria origem da palavra pirata deriva de *peira*, expressão do grego para experiência, tentativa.

A característica temporária se refere justamente ao fato de não ser permanente, nem em localização nem em duração, sempre a buscar sua constante reinvenção. Uma TAZ não permanece estática para que não possa ser detectada, para que não tenha o mesmo fim de Libertália. A proposta do autor é abandonar hierarquias e propor mudanças estruturais na sociedade, considerando ainda que a internet, uma grande rede de informações, tem grande participação em todo o processo, embora não seja vital para a continuidade da TAZ.

O conceito da TAZ não envolve organização, até porque a heterogeneidade das visões sobre a pirataria impede uma centralidade. A proposta de Bey é uma autarquia sem lideranças, e a pirataria virtual, como um todo, não forma um movimento organizado, mesmo sendo um movimento que possua objetivos definidos.

Desde a web 1.0 em diante, as mudanças nas relações, como o desenvolvimento tecnológico e a globalização, aproximaram as pessoas no mundo digital, formam comunidades virtuais, que se reúnem pelos mesmos motivos que comunidades reais; pela conjunção de interesses em comum. No caso dos piratas, para a troca de informações, conhecimento e de bens intelectuais.

É este sentido comunitário que faz surgir grupos como o Makingoff, onde dezenas de milhares de filmes, organizados em links, que, cronologicamente, recontam a história do cinema, podem ser encontrados pelos usuários de internet e “baixados” via *torrent*. Apesar de ser uma comunidade fechada, o grupo postou uma página com todos os *links* disponibilizados, formando um dos maiores acervos de filmes da internet, com arquivos para produções de diversas nacionalidades, inclusive de países não centrais, como o cinema asiático e de países do oriente médio, por exemplo.

Não há líderes nem obrigação contratual, apenas moral e social para colaborar com a manutenção do sistema, de modo que o sistema se mantém por laços de solidariedade, retribuição e reciprocidade no envio de arquivos. Os valores desta comunidade são parte de um código aceito pelos participantes do ciclo de trocas, uma etiqueta entre os usuários, que se manifesta de duas formas diferentes.

Pode ser feita uma comparação com sistemas econômicos primitivos, como as construções sociais do Kula, das ilhas Trobriand, tal como estudado por Malinowski. Os indivíduos inseridos no sistema de troca de arquivos piratas, tal como no Kula, devem fazer o bem, o dom, circular entre os participantes. Mesmo quando o usuário ainda está fazendo o *download*, já se torna “semeador” do arquivo, colaborando para que outros usuários, anônimos e desconhecidos pelo primeiro, possam tê-lo também.

Esta leitura a partir da dádiva se aproxima mais do conceito do compartilhamento, sobre a circularidade e as obrigações morais de quem está inserido no sistema. Está presente também a questão da manutenção de um ciclo e do reconhecimento pela dádiva recebida, no caso em forma de comentários e incentivos a quem postou o conteúdo.

Assim, se pudermos comparar o compartilhamento a um sistema econômico, ele se aproximaria dos modelos primitivos: é comunitário, horizontal, cooperativo e tudo é encontrado na natureza. Como os bens da natureza, enquanto repostos, sempre existirão. Dependentes do meio virtual da mesma forma que a natureza depende do solo fértil.

Hackeando a Contracultura (outra vez)

Até aqui procurou-se destacar como grupos autônomos de indivíduos com acesso à tecnologia se apropriaram dos meios de produção e distribuição e, assim,

transformaram o modo como bens culturais e intelectuais são consumidos. Pela prática da pirataria, acabam moldando uma ideologia de compartilhamento e de livre acesso à informação em um modelo comunitário.

Estes valores e ideologia, base do compartilhamento de arquivos, se origina juntamente com uma prática anterior, e que, de certa forma, é também a origem da pirataria: o *hack*, a invasão e quebra de sistemas de computador.

No artigo “Hackeando a contracultura”, de 1990, Andrew Ross descreve uma nascente cultura *hacker*, ao retratar o princípio da utilização de computadores pessoais e das redes como meio para que indivíduos tivessem acesso a informações privadas. O termo *hacker* foi, durante muito tempo, sinônimo de vandalismo sem sentido pelo dano a um patrimônio virtual, acesso a informações privadas e o envio de vírus de computador pela mera demonstração do poder dos *hackers*, sem considerar que há sim uma agenda política por trás de suas ações. O artigo de Ross pretende mostrar aspectos da ideologia *hacker*, e que o *hack* aponta para uma espécie de contracultura.

Mas por que contracultura?

“A contracultura se refere a um sistema coerente de normas e valores que diferem do sistema dominante, mas também compreende ao menos uma norma ou valor que exige compromisso com a mudança cultural, isto é, uma transformação do sistema dominante de normas e valores.” (Desmond; 2000, pp. 245).

Por esta definição, pode-se afirmar que o compromisso com a liberdade de informação e seu potencial de transformação social caracterizam o *hack* e a pirataria como práticas contraculturais, pois a informação e a posse da cultura não pertencem mais a uma elite produtora. Contudo, apesar de ser uma prática reconhecida como desviante, cada vez mais está presente na sociedade. Em entrevista com Rick Falkvinge, o fundador do Partido Pirata da Suécia refletiu sobre a relação entre cultura e contracultura:

“Então, você poderia definir como uma contracultura, pois ele passa a ser ilegal, mas é tão rotineira e penetrante que é difícil definir que se trata de uma revolta consciente contra a cultura dominante. O compartilhamento já é a cultura dominante em si, mesmo que apenas para um substrato da população, mas um substrato crescente.” (Falkvinge em entrevista concedida em Julho de 2012)

Cria-se com este aspecto da cibercultura, que deve ser tratada como parte da

cultura como um todo, um novo modo de acessar e consumir a produção da indústria cultural, contestado pela própria indústria como um ato subversivo. Esta transgressão tem sua origem na prática e no estabelecimento de uma cultura *hacker*, que, desde os anos 80, trata do livre acesso à informação e do protesto contra as limitações impostas pelo governo e a indústria.

A interferência do trabalho sobre uma produção protegida por direitos autorais é uma ação de *hackers*, mesmo que em um nível simples de copiar e virtualizar um bem cultural em um arquivo de computador. Dessa forma, pode-se afirmar que o pirata é também um tipo de *hacker*, ao digitalizar e ressignificar a produção cultural. Nem todos os que praticam pirataria são *hackers*, mas a pirataria é uma forma de *hack* na sociedade contemporânea. A pirataria é parte da cultura *hacker*, que parte do princípio da ideologia de democratização de acesso aos meios de produção e aos produtos finais. Uma forma de rebeldia contra o *stablishment*, de ideologia libertária focada em jovens.

Quanto à comparação entre piratas e *hackers*, a pirataria é uma forma de *hackear* um bem cultural, de trazê-lo ao ambiente virtual pela digitalização, ou seja, a transformação do conteúdo de um objeto como um disco em *bits* de informação. Ambas as práticas são resultado de processos e valores socioculturais e são perseguidas pelas instituições dominantes:

“Na verdade, há um número grande de grupos que pressionam por nova legislação penal que vai definir ‘crimes com computadores’ como uma categoria especial de crime, merecendo extraordinárias penas e das medidas punitivas. Durante esse mesmo espaço de tempo, o termo hacker perdeu sua relação semântica com o sentido original (hack – charlatão, fraude), sugerindo um trabalhador profissional que utiliza métodos pouco ortodoxos. Assim, também, cada vez mais a sua conotação penal hoje deslocou para um papel mais inócuo, de malfeitor amador utilizado até pouco tempo atrás” (Ross; 1990, pp. 11)

O artigo de Andrew Ross deixa claro que há *hackers* que possuem uma agenda política, da mesma forma como há piratas politizados. A cibercultura dos anos 1990 estava voltada para a exploração dos limites da programação, da criação de formas de atacar sistemas, o que acabou por tornar a palavra *hacker* um sinônimo de perigo para computadores pelo conhecimento acumulado neste campo.

Qualquer *expert* em sistemas é um *hacker* por definição. A diferença está em como utiliza o conhecimento que possui e suas motivações para invadir sistemas, seja de bravata, vingança, ato político ou simples anarquia. Ross defende a importância

destes *experts* em computador para a sociedade:

“Em resposta ao vigor reunido desta ‘guerra contra os hackers’, os defesas mais comuns ao *hacking* podem ser apresentadas em um espectro que vai do apaziguamento ou acomodação de interesses corporativos à elaboração de planos para a revolução cultural. (a) *Hacking* revela, de forma benigna deficiências de segurança e falhas de projetos industriais. (b) *Hacking*, como uma atividade de pesquisa experimental, de forma livre, tem sido responsável por muitos dos desenvolvimentos mais progressistas de desenvolvimento de software. (c) *Hacking*, quando não meramente recreativo, é uma prática de elite educacional que reflete as formas em que o desenvolvimento de alta tecnologia ultrapassou formas ortodoxas de educação institucional. (d) *Hacking* é uma importante forma de resposta à utilização da tecnologia de vigilância e recolha de dados por parte do Estado, e ao poder de comunicação cada vez mais monolítico de corporações gigantescas. (e) *Hacking*, como conhecimento de guerrilha, é essencial para a tarefa de manter frentes de resistência cultural e estoques de conhecimento contra o fascismo tecnológico. Com todos estes e outros argumentos em mente, é fácil ver como a gerência social e cultural das atividades de hackers tornou-se um processo complexo que envolve a política de legislação estadual e nos níveis mais altos. A respeito disso, o temor sobre os vírus tornou-se um veículo especialmente conveniente para a obtenção de consentimento público e popular de novas medidas legislativas e novos poderes de investigação do FBI.” (Ross; 1990, pp. 12)

Muito mudou nestes vinte anos, não apenas na tecnologia como no aumento na velocidade das conexões, no desenvolvimento da internet e nos computadores em geral, mas, também, nos novos objetivos dos usuários e dos ambientes virtuais de trocas de informação. Grupos como o Anonymous e o Wikileaks provam isso. O primeiro é um grupo não organizado de usuários de internet com conhecimento técnico alto, que programam e participam de ações voltadas para a proteção de direitos humanos. O Anonymous está por trás de ataques a *sites* de governos, ao redor do mundo, e colabora com movimentos como a Primavera Árabe, que se iniciou em 2011, entre outras agendas políticas que defendem a liberdade na internet.

Já, o Wikileaks é uma instituição que, pelo acesso a documentos secretos de agências de segurança, embaixadas e demais órgãos políticos do mundo todo, procura expor as manobras ilegais de governos e corporações em nome da transparência e livre acesso à informação, dois pilares da ideologia *hacker*.

Não se pretende comparar os objetivos da pirataria com o grupo Anonymous ou com o Wikileaks, visto que são práticas muito diferentes entre si, mas que se apoiam mutuamente e têm ideologias próximas. Isso gera colaborações entre os grupos, como o The Pirate Bay, que abriga em seus servidores os documentos secretos vazados pelo

Wikileaks, como forma de divulgação da informação e proteção contra ações de governos que perseguem a organização.

Estes três exemplos tratam de grupos não organizados que utilizam técnicas elaboradas no campo da cibercultura, para burlar esquemas de segurança, para copiar e distribuir conteúdo e trazer mudanças sociais significativas. Castells aponta outra característica destes grupos quando diz que “há na cultura *hacker* um sentimento comunitário, baseado na integração ativa a uma comunidade, que se estrutura em torno de costumes e princípios de organização social informal.” (Castells; 2003, pp.43). A relação está na bandeira ideológica de liberdade de informação defendida tanto pelo grupo de piratas como de *hackers* e ativistas da neutralidade na internet. Segundo Ross:

“Em sua estrutura de montagem básica, Tecnologia de informação é a tecnologia do processamento, cópia, replicação e simulação, e, portanto, não reconhece o conceito de propriedade privada da informação. O que está sob ameaça é a racionalidade de uma cultura de compartilhamento (shareware), impulsionada pelas conquistas da contracultura hacker, pioneira na revolução da computação pessoal no início dos anos 70 contra as corporações” (Ross; 1990, pp. 19)

Da mesma forma que nos anos 1980 e 1990 o *hacker* representava uma forma de contracultura alinhada aos hippies, punks, os piratas também defendem suas visões de mundo e se mobilizam contra a exploração do direito autoral.

A analogia segue a referência de Andrew Ross sobre como os *hackers*, em sua maioria jovens brancos com bom capital social e econômico e acesso a computadores, poderiam se assemelhar aos movimentos anteriores, nos princípios libertários e contra o governo, à medida que reduz ou impossibilita o acesso à informação. A ideologia *hacker*, segundo Ross, dita que o acesso à informação é livre para todos. Os piratas da internet têm tendência política semelhante e, pelo contato na comunidade e defesa das mesmas visões de mundo, se organizam politicamente para além da prática, mediante ações diretas contra o direito autoral.

A Pirataria como Movimento Social e Político

Os movimentos sociais são objeto de estudo essencial das ciências sociais.

Desde os movimentos trabalhistas, na Revolução industrial, até os chamados novos movimentos sociais, surgidos a partir de 1968, a luta por igualdade e melhores condições de vida é parte da sociedade capitalista.

Neste ponto, o trabalho se concentrará nesta análise preliminar, com base nos estudos de Touraine sobre os novos movimentos sociais. Neles, verifica-se a relação de conflito entre sujeito e Estado, tornando o ator um sujeito político. Esta ideia se aproxima do conflito entre pirata e indústria e, assim, estabelece uma base do campo de estudo ao focalizar no conflito central contra a autoridade, pelo controle sobre a propriedade intelectual:

“Enquanto os antigos movimentos sociais, sobretudo o sindicalismo operário, se deterioram, sejam em grupos de pressão política, seja em agências de defesa corporativa de setores da nova classe média assalariada, de preferência a categorias mais desfavorecidas, esses novos movimentos sociais, mesmo quando lhes falta uma organização e uma capacidade de ação permanente, já deixam transparecer uma nova geração de problemas e de conflitos ao mesmo tempo sociais e culturais. Não se trata mais de lutar pela direção de meios de produção, e sim sobre as finalidades dessas produções culturais que são a educação, os cuidados médicos e a informação de massa.” (Touraine; 1994, pp. 320)

Procurou se estabelecer, até aqui, que a pirataria é uma prática estruturada e estruturante; isto é, a reprodução de bens culturais protegidos por direitos autorais é uma prática naturalizada na sociedade, mas, também, é parte da mobilização ideológica contra a exploração da propriedade intelectual como meio de produção. Mesmo que nem todos os piratas concordem com a ideologia proposta, o *download* é uma forma de socialização e formação de uma comunidade através de um ato percebido como ilegal.

O movimento da pirataria ganhou força em 2006, quando o *piratebay*, um dos maiores *sites* de compartilhamento de arquivos, foi processado pelo governo dos Estados Unidos. Este evento marcou a pirataria como movimento social mundial, pois após esse conflito, o debate sobre questões do direito autoral ganhou mais importância.

A pirataria, à medida que se reforçou como ideologia, passou a representar mais do que ter música gratuitamente, gerando discussões no âmbito político, jurídico e econômico. No limite ideológico, é uma forma de contracultura pela posição contra o *status-quo*, associada a princípios da cultura *hacker*, como a liberdade de informação, colaborativismo e igualdade. Estes valores formam comunidades com perspectivas políticas compartilhadas pelos usuários mais integrados. Sobre essa questão, com a palavra, Rick Falkvinge:

“Uma declaração forte é que o pessoal é também político. Certamente muitos não percebem o lado político da pirataria, mas isso não faz dela menos politizada, porque eles estão mudando o mundo pelas relações de consumo. Todo mundo com quem tenho falado sente que o que estão fazendo é certo em algum nível. Eles não podem explicar por que é certo, eles certamente não têm toda a história do monopólio de direitos autorais, começando com a rainha Mary, mas, para eles, no estilo de vida conectado essas pessoas vivem, o compartilhamento é natural. Torna-se um ato político, porque o ato de compartilhar está mudando o mundo e está mudando estruturas de poder. Meu ponto é que eles não precisam de estar conscientes do significado político para que tenha um efeito político.” (Falkvinge em entrevista concedida em Julho de 2012)

Com isso, surgem dentro da pirataria, movimentos sociais pela defesa da internet e, pela força que ganham, se tornam partidos políticos que defendem a mudança nas leis de direito autorais. Mas, antes de debater os Partidos Piratas, passar-se-á por uma breve discussão sobre movimentos sociais, o modo como utilizam a internet nas mobilizações e o ponto em que a pirataria forma parte de um conjunto de movimentos sociais que se convencionou chamar por *hacktivismo*.

A definição do campo de estudo, realizada por Ilse Scherer-Warren diz que:

“Segundo Melucci (p.28)², o movimento social, enquanto categoria analítica, é reservado ao tipo de ação coletiva que: 1. envolve solidariedade; 2. manifesta um conflito; 3. excede os limites de compatibilidade do sistema em relação à ação em pauta.” (Scherer-Warren; 2008, pp.2)

Estas três características estão presentes na pirataria. Há laços sociais, um conflito e a discordância com o sistema que diz que as cópias distribuídas são proibidas. A autora continua sua definição:

“Em síntese, movimentos sociais na sociedade contemporânea podem ser mais amplamente explicados quando os atores sociais ou formas de coletividade que os compõem forem tratados a partir de uma perspectiva de análise de redes sociais e organizacionais. Portanto, quando elegemos como conceito teórico a noção de rede de movimentos sociais referindo-nos à síntese articulatória, à amálgama ou às redes das redes do agir e pensar coletivo representadas através de diversos formatos organizacionais não estamos abandonando a tradição de análise já clássica na literatura dos movimentos sociais, ou seja, a ideia de que um movimento social existe quando há: um princípio de identidade construído coletivamente ou de identificação em torno de interesses e valores comuns no campo da cidadania; a definição coletiva de um campo de conflitos e dos adversários centrais nesse campo; a construção de projeto de transformação ou de utopias comuns de mudança social nos campos societário, cultural ou

sistêmico.” (Scherer-Warren; 2008, pp. 3 e 4)

Para reforçar o argumento, Gohn descreve os movimentos sociais como fonte de inovação:

“Os movimentos realizam diagnósticos sobre a realidade social, constroem propostas. Atuando em redes, constroem ações coletivas que agem como resistência à exclusão e lutam pela inclusão social. Constituem e desenvolvem o chamado empoderamento de atores da sociedade civil organizada à medida que criam sujeitos sociais para essa atuação em rede. Tanto os movimentos sociais dos anos 1980 como os atuais têm construído representações simbólicas afirmativas por meio de discursos e práticas.” (Gohn; 2010, pp. 336)

Os movimentos sociais na era da informação são mobilizados em torno de valores culturais, em oposição aos movimentos sociais da era industrial, focados em valores sociais. Outro traço característico, segundo Castells, é o preenchimento das lacunas deixadas pelas organizações verticais. Isto significa que estes novos movimentos procuram ser menos hierarquizados e mais horizontais, abrangendo um número maior de indivíduos com diferentes perspectivas e reivindicações. Em alguns casos chega a ser contraditório, mas mantém coesão.

Como exemplos dos movimentos sociais da primeira década do Século XXI podem ser citados os movimentos de ocupação provocados após a crise econômica de 2008, com a falência de instituições financeiras; a primavera árabe, que, pelas redes sociais, organizou protestos que levaram à queda de ditadores da região do Oriente Médio; e os grupos que combatem o direito autoral, como a Pirate Bureau.

Todos eles possuem aspectos do *hacktivismo*, isto é, a mobilização das ações pela internet. A rede de comunicação estabelecida é uma arma poderosa dos movimentos sociais contemporâneos. Prova disso ocorreu recentemente na Síria, quando o governo cortou a internet do país em tentativa de diminuir os protestos.

A internet consegue juntar uma grande quantidade de gente em torno de causas, como, por exemplo, nos abaixo-assinados que, mesmo que não possuam valor legal, servem para mostrar a indignação do povo com a política. Mas existem grupos que utilizam a internet para além da mobilização de protestos nas ruas. Grupos como o Anonymous utilizam o espaço virtual e os ataques a *sites* como bandeiras políticas. Ao mesmo tempo que são um movimento social na internet, são parte de um movimento social pela internet. Essa forma de *Hacktivismo* busca a liberdade de informação,

democratização e acesso à cultura e transparência de governos e corporações.

Tal como a postura *hacker* dos anos 1990, apontada por Andrew Ross, os *hacktivistas* contemporâneos possuem uma agenda política que ganha novas pautas constantemente. A principal delas continua sendo a liberdade de informação, algo do qual a pirataria é uma prática e está relacionada porque tudo neste universo virtual está interconectado.

Um dos grandes momentos de encontro de grupos a favor da liberdade da internet e do compartilhamento de arquivos aconteceu nas últimas semanas de Janeiro de 2012, quando o conflito entre pirataria e indústria atingiu seu ponto crítico.

Às vésperas da votação em congresso do *Stop Online Piracy Act*, dos Estados Unidos, um pacote de leis norte-americanas que, se vigoradas, poderiam levar a uma gradual censura da internet como meio de comunicação e difusão de conteúdo, além de prever punições mais graves para a pirataria virtual, ocorreram protestos via internet e nas ruas das grandes cidades, para exigir que a lei não fosse aprovada.

Nesse mesmo período, e em decorrência das decisões do governo para fechar o cerco contra quem faz *downloads* ilegais, o FBI emitiu ordem para desativar um dos maiores *sites* de hospedagem de conteúdo, o Megaupload, previsto como ilegal. Além disso os donos do *site* foram presos e processados, o que levou à caça e desativação de links de outros *sites* semelhantes.

Em retaliação a estes atos, comunidades organizadas de *hackers* atacaram *sites* de órgãos representantes de direitos autorais do Governo dos Estados Unidos da América e de demais apoiadores da SOPA. Os protestos mundiais levaram milhares de usuários a utilizarem as redes sociais para protestar. Em grandes cidades, as ruas foram tomadas por pessoas indignadas com a situação que demandavam a liberdade na internet. Centenas de *sites* desligaram seus servidores durante um dia, pelo *Blackout* da internet. Na Europa, 2,5 milhões de pessoas assinaram uma petição para barrar o ACTA.

Em sequência à SOPA, outros projetos de leis surgiram. Dos Estados Unidos veio o *Protect IP Act* (PIPA) , e na União Europeia, o *Anti Counterfeit-Trade Act* (ACTA) foi votado e recusado pelo parlamento. Este resultado se deve ao ciberativismo de *hackers* e piratas, que, com o apoio popular e pela pressão de protestos diversos, inclusive virtuais, mostraram a força da mobilização em torno de mudanças na legislação que limitem o uso da internet pelas pessoas.

Estas são apenas algumas das leis norte-americanas, mas há outras como a *Hadopi* na França e medidas tomadas na Inglaterra para limitar o acesso de provedores à

pirataria. Seguindo esta mesma onda, desde 2007, no Brasil, o Senador Azeredo tenta passar um projeto de lei que pune o que se convencionou chamar de cibercrime, e aí se inclui a pirataria; fatos, estes, citados em outro momento do presente trabalho.

Em uma corrente contrária, o Brasil espera pela votação do Marco Civil da Internet, um conjunto de medidas brandas que regulamentam sem limitar o usuário em nenhum aspecto, o que torna o país pioneiro em legislação nesta área com o efeito de regular sem proibir. O risco está no fato de que outros países tenham leis similares ou possam aprovar outras que limem os direitos sobre o conteúdo da internet.

Mais do que um modo de acessar bens culturais, a pirataria se tornou uma forma de ativismo baseada na liberdade de informação. O site *torrentfreak*, um dos principais portais de notícias sobre o compartilhamento de arquivos, compara as disputas entre indústria da informação e piratas com as disputas entre igrejas, no século XVI:

“O grupo na sociedade que controla o que outros grupos saber ascenderá ao poder em todos os aspectos. Dessa forma, tecnologias de informação sempre foram policiadas e até mesmo militarizadas em algum nível pelo grupo que a controla.”⁹

O expoente do movimento provocado pela prática da pirataria é a Pirate Bureau ou Piratbyran, que se define não como uma organização, mas como um diálogo contínuo sobre questões relativas à cópia, infraestrutura da informação e cultura digital. Trata-se de um grupo sueco, que existiu entre 2003 e 2010, e que promovia o fim do direito autoral. O nome vem em contraposição aos grupos antipirataria. Logo, da mesma forma que existe a Anti-piracy Bureau deveria existir a Pirate Bureau.

O piratbyran é o grupo responsável pela fundação do The Pirate Bay, um dos maiores *sites* de compartilhamento do mundo, e do Kopimi:

“Segundo o Kopimi, todas as verdades podem ser resumidas numa única frase: A Internet está sempre certa.” Este é o trecho que abre o manual do Kopimi, um guia sobre a pirataria, uma filosofia pós-moderna e uma paródia de religião, tudo isso

⁹ http://torrentfreak.com/the-16th-century-religious-wars-and-todays-copyright-monopoly-wars-have-more-in-common-than-you-think-130120/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+Torrentfreak+%28Torrentfreak%29 (acessado em 20/01/2013)

simultaneamente. O termo é um neologismo e vem de *copy me*, ou copie-me, em português. Não é possível definir o Kopimi, ou Kopimismo para os adeptos e iniciados na prática, além de suas noções principais da ideologia do compartilhamento e da liberdade na internet.

“Na sombra da crise definitiva da indústria cultural no século XXI, surge um horizonte mais vasto de *powehr*, brócolis e Kopimi [título do livro, aparentemente intraduzível]. Cada passo nos fracassos do setor cultural é seguido por atemorizantes sucessos e disseminação estrutural de uma elite da Internet. O livro que estão lendo não possui nem autor, nem designer nem tipógrafo nem meio de distribuição. E, no entanto, está mesmo à vossa frente. Como é que isto é possível?”

O Kopimi representa os ideais da pirataria, da igualdade e democracia de acesso aos meios e ao conhecimento. Mesmo que o guia – uma espécie de passo a passo do sucesso do TPB – não faça sentido, é possível entender que há algo que reforça o movimento contra o *stablishment* e a discussão pelas mudanças sociais necessárias para que o direito autoral não se tornasse um monopólio da indústria, ao mesmo tempo em que ressalta uma espécie de culto à internet e sua força. Kopimi fala de princípios como a preservação da internet e de zombar dos direitos autorais, ao lado de outras dicas como organizar festas, escrever *blogs* e *hackear* com frequência.

O Piratbyran não tem relação direta com o Partido Pirata, mas há um apoio entre o partido e o Pirate Bay, como já comentado anteriormente. Mas é a partir de movimentos como esse que se questiona o porquê da ilegalidade em compartilhar arquivos, questionar quem faz as regras e por em cheque a própria força moral das leis.

Outro movimento que defende as mesmas bandeiras é o Demand Progress, liderado pelo falecido Aaron Swartz., um *hacker* que, em 2011, invadiu o servidor do Journal Storage, um repositório de artigos acadêmicos, pelo banco de dados do MIT. Com essa invasão, Swartz pirateou mais de 10 mil artigos científicos que antes só poderiam ser acessados mediante pagamento ao Journal Storage. O resultado desta invasão foi um processo judicial movimentado pelo periódico que demandava restituição financeira. Pelas pressões legais da promotoria, Aaron suicidou-se no dia 11 de janeiro de 2013.

Swartz era um dos principais ativistas do Demand Progress, um grupo que defende a liberdade na internet; os projetos atuais do grupo incluem a censura política em redes sociais e a privacidade na internet. O *site* mobiliza ações e protestos pela

mudança do *status-quo* de centralização da rede de comunicação e direito de anonimidade na internet. Tudo isso em busca de maior liberdade de expressão nos Estados Unidos.

A tendência destes movimentos é procurar na política os meios de provocar as mudanças sociais. A criminalização da pirataria segue a mesma lógica da criminalização de outros movimentos sociais recentes, como os de ocupação, que ocorreram no último ano em Wall Street e em outras partes do mundo, e como foram os movimentos socialistas, na era industrial. Hoje, as lutas são por direitos humanos, igualdade social, reforma agrária, ecologia e, nesta última década, liberdade de informação.

A pirataria é apenas uma das faces de um movimento muito maior de tentativa de desmonte do modo de produção capitalista ao dar o poder aos usuários. A pirataria sobrevive de características solidárias, pela união entre anônimos mascarados por pseudônimos, que formam uma comunidade de trocas, em que não há mercado. Politicamente falando, é um sistema horizontal, em que todos são iguais. Novamente, para reforçar o argumento recorre-se a um trecho da entrevista com Rick Falkvinge:

“Para definir a pirataria, ou como eu gostaria de expandi-la, definir os piratas como um conceito político, porque essencialmente o que estamos observando é que o movimento de jovens está sendo demonizado como uma ameaça ao status-quo. Isso já aconteceu muitas vezes antes, por isso não é nada novo na história, mas desta vez a juventude está sendo demonizada como piratas porque gostam de partilhar. Nós compartilhamos conhecimento cultura como uma civilização desenvolvida. Nós olhamos para a economia de uma forma completamente nova na reprodução de cópias cujas você não pode cobrar por elas. Isso é economia básica e não tem nada a ver com a propriedade. Se isso desafia as autoridades existentes, eles nos chamam de piratas como forma de nos demonizar. E isso simplesmente não funciona. Então, se você quer o escopo amplo, olhe para todos os movimentos de jovens progressistas agora e ver quais são os consensos dificuldades destes movimentos. Eles começaram exigindo prestação de contas e transparência do governo, privacidade para os cidadãos, liberdades civis e a capacidade de criar e inovar sem pedir permissão de ninguém.” (Falkvinge em entrevista concedida em Julho de 2012)

Para concluir, pretende-se apresentar a opinião de um dos entrevistados, para exemplificar a perspectiva politizada sobre a pirataria:

“Pirataria tem uma dimensão política, mas nem todo mundo que pirateia é politizado. Ou seja, piratear também pode ser ativismo, mas por si só não é ativismo. Uma coisa é ser alguém que reforça lógicas ofensivas de consumo mas baixa música porque convém, algo completamente despolitizado, desideologizado. Outra coisa é fazer parte de um movimento, atuar no debate

para legitimar, criticar relações de consumo e troca, pensar e me reunir com pessoas que pensam modos alternativos de produzir e propagar conhecimento e aí dentro desse contexto promover a pirataria. São coisas diferentes. Essa tentativa de categorizar o download como crime não pode ser aplicada porque é tentativa de transposição de regras de um mundo físico para o real, e uma transposição que é de um automatismo tão cego que é ineficaz. Podem tentar, mas teriam que prender metade da população. É isso que vai resolver o problema? Não vai funcionar, não tem como criminalizar isso. Não tem como definir isso. Precisa de algo centralizador, e eles estão buscando meios tecnológicos de fiscalizar isso. Aí vira uma guerra da tecnologia livre contra a tecnologia estéril, apropriada por uma relação atrasada de consumo e troca. Quem vai vencer essa guerra? Está em aberto.” (Entrevistado Guest00098)

O ápice da politização da pirataria ocorreu em 2006 com a fundação do primeiro partido político que defendia a liberdade na internet e a privacidade, quase na mesma época da apreensão de servidores do Piratebay, que serviu para impulsionar o debate sobre a proibição do compartilhamento, e levou milhares de pessoas a se filiarem a um recém-criado partido Pirata. O próprio nome do partido, assim como a Pirate Bureau, é uma provocação ao sistema. É a positivação do termo, de modo similar ao que ocorreu com a Marcha das Vadias e o termo *queer*¹⁰, por exemplo. A proposta com o nome é de ressignificar, mostrar que pirataria não é roubo. O trecho abaixo, retirado do programa do Partido Pirata do Brasil, resume as definições ideológicas do partido:

“O Partido Pirata surgiu no mundo a partir de um movimento de resistência civil a tentativas de criminalização de maneiras de compartilhar conhecimento propiciadas pela popularização das tecnologias digitais. O movimento apropriou-se estrategicamente da comparação com criminosos do passado, assumiu o desafio de positivar a alcunha e entrou para a política partidária reformulando o debate. Somos piratas porque somos contra a lei que diz que somos piratas.” (Trecho retirado do Programa do Partido Pirata do Brasil)

Após a fundação, na Suécia, o ideal do partido se espalhou por outros países da Europa, alcançando sucesso nas eleições, com representantes eleitos para cargos executivos e legislativos, em diversos níveis de governo na Suíça, Islândia, Alemanha, Rep. Checa e Áustria, além de dois assentos no parlamento europeu. Hoje, mais de 60 países possuem partidos piratas estabelecidos ou ainda em fase de organização. O Partido Pirata Internacional, entidade que abriga os partidos registrados no mundo, é

¹⁰ Termo do inglês arcaico que, originalmente, significa “estranho, incomum”, mas que atualmente é utilizado para se referir a homossexuais. Há uma corrente teórica no debate de gênero que positiva o termo.

composto por 23 países, entre eles Brasil, França Alemanha, Itália, Portugal, Espanha e Reino Unido.

As entidades políticas piratas não procuram necessariamente o fim do direito autoral, mas uma flexibilização quanto ao compartilhamento de arquivos para que a liberdade ao acesso a bens culturais virtuais seja garantida sem punições. Uma lei de direito autoral que não restrinja economicamente o acesso a determinados bens pode colaborar para a abertura cultural da sociedade. Discute-se que a lei de direito autoral está matando a criatividade e a vontade de produzir coisas novas.

O Partido Pirata extrapola as reivindicações por *download* livre, fim do direito autoral. Surgem pautas pela melhoria das condições de vida fora da internet. O movimento, que começou com uma pauta focada na mudança da legislação de direitos autorais, hoje, possui pautas mais abrangentes em direitos humanos e transparência da gestão pública. Um partido baseado no acesso livre à informação pretende que todos os cidadãos tenham conhecimento e participem das decisões tomadas pelo governo:

“A participação social na governança também se depara com possibilidades de inovação que devem ser desfrutadas. O uso de tecnologias de digitais para permitir à população interferir diretamente nas decisões dos poderes públicos é outra visão que o programa do Partido Pirata persegue.” (Trecho retirado da Cartilha de Apresentação do Partido, disponível para membros na página de internet do Partido Pirata do Brasil)

No Brasil, o Partido Pirata existe desde 2007 e está em processo para obter sua oficialização como partido político. Depois de passar por problemas estruturais entre 2009 e 2010, em 2012 foi fundado oficialmente e, atualmente, procura recursos para formalizar sua participação nas eleições de 2014.

O Partido Pirata atrai pela sua característica libertária, que beira a anarquia. Pessoalmente, este autor pôde observar que os membros fundadores enxergam no Partido Pirata a possibilidade de transformar a política nacional, uma alternativa partidária para demandar mudanças efetivas. Há, entre os membros, pessoas decepcionadas com os rumos da esquerda no Brasil, e procuram uma alternativa. Outros são atraídos pelas propostas como a de democracia aberta, plena. Todos os membros do partido tomam parte nas decisões e não há lideranças formais. O sistema de organização interno é horizontal e todos os membros são considerados iguais. “Não há um capitão no navio”. E as propostas e doações vêm todas por iniciativa individual.

Durante a primeira convenção nacional que fundou oficialmente o Partido Pirata

do Brasil, foram criados grupos de trabalho para elaborar e formalizar os documentos necessários para fundar legalmente o partido. Os grupos eram: Estatuto, Diretrizes, Programa e Estratégias de Recursos. Cada um dos três primeiros debateu as possíveis mudanças em documentos que estruturam o funcionamento do partido, enquanto o último discutia como divulgar a existência do “PIRATAS” e conseguir as assinaturas e o capital necessários para concluir a formalização do partido e possibilitar que concorra às eleições de 2014.

Este autor também participou do grupo de trabalho que debateu o programa, que resultou em um documento formal, com os principais pontos de defesa, como a inclusão digital, o compartilhamento de conhecimento, privacidade, segurança digital e outras pautas voltadas para direitos humanos, como saúde, educação e meio ambiente; o que mostra que o partido não está ligado apenas às questões de internet, mas conectado à sociedade e seus problemas estruturais.

Considerações Finais

As questões envolvendo a pirataria e o direito autoral giram em torno do problema relacionado ao modo como a propriedade intelectual é controlada na sociedade, isto é, tratada como um objeto material sujeito a leis internacionais e que conduz a um sistema de acesso à cultura moldado pelo capitalismo, um sistema de propriedade exclusivo, desigual e baseado na exploração. A propriedade intelectual refreia o desenvolvimento de ideias e o mesmo ocorre na ciência, sobre a liberação de patentes. A proteção do conhecimento científico em nome da exploração pelo lucro ocorre de forma semelhante à exploração dos bens culturais.

A Indústria cultural baseia seu lucro quase que inteiramente no controle sobre como o conteúdo que é consumido. Quando se trata de um meio físico, como um disco ou um livro, ou da admissão de pessoas nos cinemas, é simples restringir o acesso. A pirataria possibilita a inclusão digital pelo acesso a bens culturais que antes eram restritos. Apenas pela pirataria, por exemplo, é possível encontrar filmes antigos e discos fora de catálogo e que não são mais produzidos. Isso subverte o consumo formal e as noções de valor na sociedade.

Da mesma forma que pode haver “consumo sem consumo”, conforme comentado no texto, pode haver posse sem ter propriedade. A subversão das regras econômicas e o desrespeito ao direito autoral desembocam em novas formas de apropriação e, se já não havia proximidade com alguns aspectos da economia solidária, como a vida comunal, certamente a apropriação leva a uma outra dimensão da redistribuição e da democratização da cultura.

O compartilhamento de arquivos é um fenômeno social contemporâneo, resultado de um processo histórico de inovação tecnológica sobre a produção e reprodução de conhecimento e cultura. Trata-se de uma prática socializante que, pelas disputas ideológicas contra os grupos que defendem a propriedade intelectual, ganhou atributos encontrados em movimentos sociais estabelecidos.

Na pirataria, todo o conteúdo é largamente disponibilizado pelos próprios usuários na rede. Tornam-se, assim, atores à margem da legalidade, pois tanto a legislação brasileira quanto a internacional protegem os direitos autorais. O fenômeno da pirataria envolve, portanto, disputas econômicas, culturais e legais, na medida em que há uma indústria preocupada com a perda de lucro, obtido pela exploração dos direitos autorais. Ademais, o pirata pode ser considerado um agente transformador da

cultura, mediante a utilização e edição dos bens pirateados. Ou seja, não há mais controle sobre a distribuição e utilização dos mesmos, e, se já havia dificuldade em regular a posse da propriedade, com a internet isto se tornou praticamente impossível.

Por se tratar de uma prática proibida pelas leis que regem a propriedade intelectual, a indústria centrada na informação rotula o compartilhamento como pirataria, sem perceber que a prática é fruto dos processos civilizatórios modernos: o capitalismo, pela popularização dos meios de produção; e a globalização, pelo acesso a bens culturais a partir da internet, que elimina fronteiras do consumo; a própria economia global, em que os sistemas financeiros funcionam online, é expressão dessas mesmas possibilidades introduzidas pela contemporaneidade. Assim, a pirataria é causa e consequência do desenvolvimento tecnológico e da formação de comunidades virtuais. Utiliza as armas do capitalismo e da globalização contra elas mesmas, ao combater o *establishment* comercial e o monopólio da informação.

Não se pode dizer, porém, que a pirataria forme uma organização, nos moldes como organizações são concebidas. Não há um único referencial ideológico ou uma hierarquia e o único princípio é o do compartilhamento do bem comum. A fluidez e a heterogeneidade das opiniões, ideias e conceitos sobre o movimento são suas características marcantes.

Como se verificou na revisão histórica sobre o desenvolvimento da cópia, que é também a história da ascensão da burguesia pré-revolução industrial, houve tentativa de criminalização dos meios de produção que não dependiam dos poderes dominantes desde a prensa de Gutenberg. Novos meios e técnicas de cópia surgiram e com a internet houve uma revolução no modo de produzir e transmitir informação.

O domínio dos aspectos técnicos e a formação de comunidades, com economias de troca de bens culturais e de reconhecimento pela atividade ajudaram a firmar a pirataria como uma prática cotidiana contestada pela indústria, que procura com o apoio dos governos e com a formulação de leis, controlar a internet e retomar o controle sobre os meios de produção na sociedade informacional e do consumo dos bens culturais protegidos pelos direitos autorais.

Na pirataria virtual, todo o conteúdo é reproduzido pelos usuários, em uma rede de troca de arquivos. O domínio sobre versões domésticas dos meios de produção da indústria, o que permite a reprodução infinita e sem o controle da indústria, torna os piratas atores à margem da legalidade, pois tanto a legislação brasileira quanto a internacional protegem os direitos autorais.

A pirataria rompe com um modelo estabelecido de consumo de cultura, formado pelos contratos sociais e acordos que tornaram possível o direito autoral como o conhecemos hoje, em que o acesso é limitado pelo poder econômico e os usos definidos pelo autor ou detentor dos direitos sobre alterações, reproduções ou cópia.

Constitui-se, então, uma prática organizada por indivíduos que buscam um ideal que discorda das atuais leis de direito autoral, e, sem se importarem com o *status* de contravenção, trocam arquivos entre si. Esta organização gerou um ativismo em torno destas questões, e do ativismo surgiu um partido político internacional.

Assim, entre determinados grupos, a pirataria caracteriza-se como um movimento político e ideológico, uma forma de combater o modo de produção capitalista ao não alimentar as indústrias fonográfica e cinematográfica, por exemplo. Estas indústrias alegam que a prática da pirataria, nos últimos cinco anos, diminuiu as margens de lucro e forçou empresas como a Blockbuster, gigante do setor de aluguel de filmes, e a Virgin, uma das grandes gravadoras multinacionais, a fecharem as portas e declararem falência. A crise nas gravadoras e na indústria cinematográfica pode se dar por esta perda de controle sobre a produção, quando milhares de cópias podem ser reproduzidas ao redor do mundo a um custo muito baixo, em uma escala de distribuição que a indústria do entretenimento não consegue acompanhar.

Por essa razão, a pirataria é alardeada como “grande ameaçadora” do sistema capitalista moderno. O bem cultural tratado como mercadoria perde todo seu valor de troca no ambiente virtual e só terá valor de uso de acordo com os interesses do indivíduo. Diferentemente do mundo físico, no mundo virtual os bens não são únicos e insubstituíveis, como se procurou destacar no trabalho. Os dois exemplos citados acima deixam claro o poder transformador da pirataria para romper com as formas de consumo tradicionais, em nome da cooperação e associação de usuários em grupos, para aumentar as trocas, legendar filmes e séries, copiar mais conteúdo e trazer mais bens para o círculo de trocas.

A pirataria reforça o surgimento de novos modelos de negócios e transforma não apenas a economia, mas a maneira como indivíduos lidam com bens culturais e as relações virtuais. Não se pode afirmar que a pirataria faça parte da economia solidária, pois não há geração de emprego ou melhorias na condição de vida, mas certamente ambas as práticas estão relacionadas na reconstrução de padrões de vida e modelos econômicos.

A forma de produzir cultura e conhecimento mudou com o advento de tecnologias que possibilitam a cópia e a reprodução infinitas, mas, por mais que a pirataria se torne uma prática cada vez mais comum na sociedade, as pessoas não abandonarão o modelo de consumo capitalista, que será adaptado e absorverá a inovação, como sempre fez.

Contudo, o ponto principal da prática da pirataria virtual é o modo como estabeleceu uma comunidade e se desenvolveu em um meio de socialização e como plataforma para uma ideologia de acesso livre à informação, que reforça um movimento social e político para pressão por uma internet neutra, em choque com a indústria, de modo semelhante à disputa entre burguesia e proletariado.

Outra comparação possível é com os movimentos sociais dos anos 1960 e a criminalização dos mesmos, como também se buscou ressaltar no trabalho. Indivíduos e grupos que reivindicam a liberdade e privacidade na internet, geralmente formados por *hackers*, são perseguidos pelas organizações que defendem os direitos autorais da indústria cultural.

A hipótese original de que a pirataria representa uma das formas da luta pelo fim do monopólio dos direitos autorais persiste juntamente ao debate, pois os usuários com acesso à tecnologia e com o conhecimento necessário podem reproduzir cópias em nível próximo ao das indústrias, o que significa a tomada e a popularização dos meios de produção.

O fenômeno da pirataria envolve, portanto, disputas econômicas, culturais e legais, com uma indústria, preocupada com a perda de lucro, advindo da exploração dos direitos autorais. A informação, transformada em mercadoria, era controlada e tratada como propriedade privada. Na internet, não pode haver propriedade privada porque não há fronteiras entre os indivíduos. Ainda assim, a Indústria procura meios para proteger seus direitos adquiridos e explorá-los como meio de produção.

Além disso, o pirata pode ser considerado um agente transformador da cultura pela utilização e edição dos bens pirateados. Ou seja, não há mais inteiro controle sobre a distribuição e utilização, e, se já havia dificuldade em regular a posse da propriedade, com a internet isto se tornou praticamente impossível. Desta forma, é possível estabelecer uma analogia entre a pirataria e a luta de classes pelo controle dos meios de produção, que, na sociedade informacional, é, entre outros aspectos, a propriedade intelectual, enquanto na sociedade industrial eram as fábricas.

O direito autoral foi algo naturalizado pela sociedade, que, com os séculos de

existência de leis para regerem a produção intelectual, não apenas passou a ser aceito, mas incentivado o seu uso como meio de produção, isto é, como forma de exploração por parte do capital, a partir da autorização cedida pelo uso de um bem cultural. Quando o uso extrapola o que é estipulado pela indústria, passa a ser reconhecido como pirataria.

O meio, seja disco, fotografia ou impressão, é uma espécie de cerca, algo que impede ou dificulta a reprodução, mas, na internet, não há como colocar cercas. A pirataria, como a indústria concebe, existe porque os meios existem ou são criados pelos piratas. O progresso tecnológico e a dinâmica das transformações sociais, bem como a relação entre eles, nos trouxe a este estado. A partir do momento em que um bem cultural é transformado em *bits* de um arquivo, não é mais possível ter controle sobre sua reprodução e distribuição, até que a fonte se esgote permanentemente.

O centro do conflito da pirataria virtual de dá, então, entre produtores e consumidores, no ponto em que o desenvolvimento tecnológico permite que todos aqueles que possuam os meios de produção também se tornem produtores ou reprodutores. A censura está em obter o controle perdido durante o processo.

É preciso lembrar também que a pirataria virtual, se consideramos um espectro mais amplo, agrega outras práticas, que, muitas vezes, não são lembradas ou consideradas pirataria, como a divulgação de vídeos do youtube e em *sites* semelhantes, nos casos em que o usuário copia ou “rebloga” o vídeo, sem autorização. Ou, ainda, quando copiamos uma imagem retirada da internet para o *hard drive* do computador. Do mesmo modo, podemos estar violando a lei de direito autoral sobre o uso de imagem.

A pirataria, demonizada pela indústria na afirmação de que aquela representa sempre uma venda a menos, não pode ser responsabilizada diretamente pela crise no modelo de comercialização de bens culturais. Há casos, inclusive, em que o compartilhamento pode ser um fator de aumento do consumo pago, como se a utilização de bens piratas servisse como forma de amostra para decidir se se quer ou não comprar algo. Nesse sentido, conforme se procurou ressaltar ao longo das discussões anteriores, a divulgação pode, mesmo, impulsionar as vendas, pois o indivíduo passa a ter mais conhecimento sobre o bem, para satisfazer seu desejo de adquiri-lo. Mas tudo não passa de especulação.

Os setores econômicos que se dizem afetados pela pirataria devem se adaptar, como é o caso da indústria fonográfica, que passou a vender músicas pela internet a um preço considerado mais justo. E por mais que tenham ocorrido abalos, no começo da

década, para a indústria fonográfica, como o fechamento de lojas e gravadoras, outros setores continuam inabalados. A indústria cinematográfica, por exemplo, teve seu melhor ano em 2012.

O compartilhamento de arquivos é uma forma de ativismo político contra o direito autoral e sua exploração pela indústria, do modo como é utilizado como meio de produção para gerar lucro. As constantes alterações nas leis de propriedade intelectual para aumentar o período de uso do direito autoral mostra a preocupação da indústria, associada aos governos, em obter o máximo de lucro pelo maior tempo possível. Com o compartilhamento de arquivos, a prática se inverte e possibilita o acesso aos recursos que democratizam os meios de produção e reprodução de bens culturais.

A percepção do estudo da pirataria nos permite construir três analogias com o campo pesquisado. A primeira é com o mito de Prometeu, um titã defensor da humanidade que vivia na Terra e era encarregado da criação dos homens. Com a ajuda de Minerva, Prometeu subiu aos céus e acendeu sua tocha no Sol, trazendo o fogo para que os homens reinassem soberanos sobre os outros animais.

O titã ensinou aos homens a civilização e as artes, desobedecendo Zeus e, como punição, foi acorrentado a um rochedo no Cáucaso e tinha seu fígado bicado diariamente por um abutre, até que se resignasse. Tal como Prometeu, aqueles que trazem inovação e permitem que o conhecimento seja de todos, ao invés de apenas uma elite, são castigados pelo sistema de leis. O fogo, representando a inovação tecnológica, “empodera” a sociedade contra aqueles que detêm a propriedade.

A segunda analogia trata do acervo digital da internet. Com o Napster, criou-se pela primeira vez na história, a maior biblioteca de arquivos de música que poderia ser acessada pela internet. Hoje, pode-se dizer que o mesmo ocorre com toda a produção intelectual, que, quando digitalizada, integra o acervo. A internet é uma versão moderna da Biblioteca de Alexandria, onde todo o conhecimento e cultura estão guardados.

A última relação que se pretende estabelecer, aqui, trata dos movimentos sociais pela internet, especialmente aqueles que defendem o livre acesso à informação, como o grupo Anonymous e o The Pirate Bay. Governos e indústria tentaram barrar o crescimento destes grupos, sem sucesso. Até mesmo na Inglaterra, quando foi cortado o acesso ao The Pirate Bay, centenas de atalhos surgiram para contornar o problema e conectar os piratas à rede. Novamente citando a mitologia grega, estes movimentos podem ser simbolizados pela hidra, um monstro de nove cabeças, uma delas imortal, que a cada cabeça destruída, duas novas surgiram. Mesmo que consigam impedir o

avanço em uma área, os piratas e *hackers* encontrarão um meio para atingir o objetivo.

Assim, entre determinados grupos, a pirataria caracteriza-se como um movimento político e ideológico, uma forma de combater o modo de produção capitalista, ao não alimentar as indústrias fonográfica e cinematográfica, por exemplo, e romper com a distribuição dos bens culturais, pois em poucos cliques milhares de cópias podem ser reproduzidas ao redor do mundo, em uma escala de distribuição que a indústria do entretenimento não consegue acompanhar.

Em virtude disso, o bem cultural tratado como mercadoria tende a perder todo seu valor de troca, no ambiente virtual, e só terá valor de uso de acordo com os interesses dos indivíduos, conforme já comentado. O que foi ressaltado ao longo do trabalho deixa claro o poder transformador da pirataria, para romper com as formas de consumo tradicionais, em nome da cooperação e associação de usuários em grupos, para aumentar as trocas, legendar filmes e séries, copiar mais conteúdo e trazer mais bens para o círculo de trocas.

Não obstante, as pessoas não deixarão de produzir pela falta de incentivo e a indústria não deixará de existir por causa da pirataria. Ao contrário, um consumo maior tende a expandir a criatividade do usuário, que se torna produtor de bens culturais. O temor de que sem o direito autoral o artista não se sinta estimulado é uma afirmação datada e negligencia o modelo atual, baseado em reconhecimento e troca de capital social, conforme preconizado por Pierre Bourdieu, por exemplo.

Outra questão que nos surge é que em Fevereiro de 2013 o compartilhamento de arquivos foi considerado legal pela corte de Direitos Humanos da Europa. Isso significa que as condenações pelas leis de direito autoral serão anuladas e que o monopólio da indústria sobre o direito autoral está enfraquecendo e se mostra prejudicial a ela própria pelas brechas criadas com a inovação tecnológica na reprodução e distribuição de bens culturais. A produção cultural é incentivada, tanto pela distribuição quanto a produtos originais. Tudo que se produz é resultado de algo que já foi produzido antes. Mas se refletirmos sobre o assunto, desde o princípio da história é assim.

Tudo é uma cópia.

De uma cópia.

De uma cópia.

Referências Bibliográficas

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985
- ALBAGLI, Sarita. **Tecnologia da Informação, Inovação e Desenvolvimento**. Encontro Nacional de Ciência da Informação, 2007 disponível em <http://www.cinform.ufba.br/7cinform/soac/papers/55e946a76878a032cad7b873a260.pdf>
- ALTHUSSER, Louis. **A Favor de Marx**. Zahar Editores, Rio de Janeiro. 1979
- _____.; BALIBAR, Étienne; ESTABLET, Roger. **Ler O Capital**. Zahar Editores, Rio de Janeiro, 1980
- _____. **Aparelhos Ideológicos de Estado**. Rio de Janeiro, Graal, 1983
- ANDERSEN, Birgitte; FRENZ, Marion. **The Impact of Music Downloads and P2P File-Sharing on the Purchase of Music: A Study for Industry Canada**. Department of Management, University of London, 2012 disponível em [http://www.ic.gc.ca/eic/site/ipdp-dppi.nsf/vwapj/IndustryCanadaPaperMay4_2007_en.pdf/\\$FILE/IndustryCanadaPaperMay4_2007_en.pdf](http://www.ic.gc.ca/eic/site/ipdp-dppi.nsf/vwapj/IndustryCanadaPaperMay4_2007_en.pdf/$FILE/IndustryCanadaPaperMay4_2007_en.pdf)
- ANDERSON, Jonas. **The Quiet Agglomeration of Data: How Piracy is Made Mundane** em International Journal of Communication Vol. 6 p. 585-605, 2012 disponível em <http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/issue/view/8>
- ARDEJOV, Elisenda. **Cyberculture: Anthropological perspectives of the Internet**. Universitat Oberta de Catalunya, 2005
- disponível em <http://eardevol.files.wordpress.com/2008/10/cyberculture.pdf>
- ATKINSON, Paul. **Ethnomethodology: A Critical Review** in Annual Review of Sociology, 1988
- BECKER, Howard S. **Métodos de pesquisa em Ciências Sociais**. São Paulo: Editora Hucitec, 1993.
- BECKER, Howard S. **Outsiders: estudos de Sociologia do Desvio**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008
- _____. **Uma Teoria da Ação Coletiva**. Rio de Janeiro: Zahar, 1977
- _____. **Outsiders: Estudo de Sociologia do Desvio**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008
- BECKER, Jan U; CLEMENT, Michel. **Dynamics of Illegal Participation in Peer-to-Peer Networks—Why Do People Illegally Share Media Files?** Journal of Media

Economics, 19 (1) p. 7-32, 2006 disponível em

http://www.warsystems.hu/wp-content/uploads_bodo/becker-Dynamics%20of%20Illegal%20Participation%20in%20file-sharing%20networks.pdf

BELL, David. **Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway**. New York: Rutledge, 2007 disponível em

<http://www.ids-uva.nl/wordpress/wp-content/uploads/2011/08/Cyberculture-Theorists-Manuel-Castells-and-Donna-Haraway.pdf>

BENKLER, Yochai. **The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom**. Yale University Press, New Haven and London, 2006 disponível em

http://www.benkler.org/Benkler_Wealth_Of_Networks.pdf

BEY, Hakim. **TAZ: Zona Autônoma Temporária**. São Paulo: Conrad, 2011 disponível em

http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/arq_interface/4a_aula/Hakim_Bey_TAZ.pdf

BOON, Marcus. **In Praise of Copying**. Cambridge, Massachusetts, London England. Harvard University Press: 2010 disponível em

<http://www.hup.harvard.edu/features/boon/In-Praise-of-Copying-by-Marcus-Boon-HUP-free-full-text.pdf>

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção: crítica social do julgamento**. Porto Alegre, Editora Zouk, 2008

_____. **A Economia das Trocas Simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2009

_____. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand, 1989

_____. **Razões Práticas: Sobre a Teoria da Ação**. Campinas, SP: Papirus, 1996

BOYLE, James. **The Public Domain: Enclosing the commons of the mind**. Yale University Press: New Haven & London, 2008 disponível em

<http://thepublicdomain.org/thepublicdomain1.pdf>

BULFINCH, Thomas. **O Livro de Ouro da Mitologia**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001

CAILLÉ, Alain. **Antropologia do Dom: O terceiro Paradigma**. Petrópolis, Vozes, 2002

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura Vol. II: O poder da Identidade**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003

_____. **A Galáxia da Internet: Reflexões Sobre a Internet, os**

Negócios e a Sociedade. Rio de Janeiro, Zahar. 2003

_____. **A Sociedade em Rede.** São Paulo: Paz e Terra. 2009

CASTRO, Gisela. “**Não é propriamente um crime**”: considerações sobre pirataria e consumo de música digital. **Comunicação, Mídia e Consumo**, Revista Comunicação Mídia e Consumo, Escola Superior de Propaganda e Marketing Vol. 4 N. 10, p 73-87, 2007 disponível em

<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/100/101>

COULON, Alain. **Etnometodologia.** Petrópolis: Vozes, 1995

DAHLSTROM, Dana; FARRINGTON, Nathan; GOBERA, Daniel; ROEMER, Ryan; SCHEAR, Nabil. **Piracy in the Digital Age.** San Diego, University of California, 2006 disponível em

<http://www.cs.washington.edu/education/courses/csep590/06au/projects/digital-piracy.pdf>

DALTON, George. **Primitive, Archaic and Modern Economies: Essays on Karl Polanyi.** Doubledoy & Company, USA, 1971

DESMOND, John. **Counter-Culture and Consumer Society in Consumption.** Markets and Culture Vol. 4 Num. 3, 2000

DOUGLAS, Mary. **O mundo dos bens, vinte anos depois.** University College London – Reino Unido, 1997. Horizontes antropológicos Vol. 13 N. 28 Porto Alegre Jul/Dec 2007 disponível em

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_issuetoc&pid=0104-718320070002&lng=pt&nrm=iso

_____. **O Mundo dos Bens: Para uma antropologia do consumo.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2004

EISENBERG, José; CEPIK, Marco. (Orgs). **Internet e Política: Teoria e Prática da Democracia Eletrônica.** Belo Horizonte, UFMG. 2002

ELIAS, Norbert. **A sociedade dos indivíduos.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de Consumo e Pós-Modernismo.** São Paulo, Livros Studio Nobel, 1995

FIRTH, Raymond. **Themes in Economic Anthropology.** T&A Constable Limited, Edinburg, 1970

FRAGOSO, João Henrique da Rocha. **Direito Autoral: Da Antiguidade à Internet.** São Paulo: Quartier Latin, 2009

FREITAS, Christiana Soares de. **O Capital Tecnológico-Informacional** in Estudos de

Sociologia, Araraquara, N. 17, 2007 disponível em <http://seer.fclar.unesp.br/estudos/article/view/133/131>

GANDELMAN, Henrique. **A Pirataria de Filmes Cinematográficos em Videocassetes**. Rio de Janeiro: União Brasileira do Video, 1985

GARFINKEL, Harold. **Ethnomethodology's Program** in Social Psychology Quarterly, Vol. 59 No. 1, 1996 disponível em <http://www.csun.edu/~snk1966/Harold%20Garfinkel%20Ethnomethodology%20s%20Program.pdf>

_____. **Studies in Ethnomethodology Practice**. Englewood Clyffs, New Jersey. Hall, inc. 1967

GIDDENS, Anthony. **As Conseqüências da Modernidade**. São Paulo: Unesp, 1991

_____; BECK, Ulrich; LASH, Scott. **Modernização Reflexiva: Política, Tradição e Estética na Ordem Social Moderna**. São Paulo, UNESP, 1997

GILETTI, Theodore. **Why Pay if It's Free? Streaming, downloading and digital music consumption in the "itunes era"**. London School of Economics and Political Science, Londres, 2012 disponível em <http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/mediaWorkingPapers/MScDissertationSeries/2011/71.pdf>

GOHN, Maria da Glória. Movimentos sociais na contemporaneidade, Revista Anual da ANPEd. Caxambu, 2010 disponível em <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v16n47/v16n47a05.pdf>

GRAEBER, David. **Towards an Anthropological Theory of Value: The false coin of our own dreams**. New York: Palgrave, 2001 disponível em <http://shawnslyton.com/open/iPAD/Book%20%20Anthropology%20Theory%20of%20Values.pdf>

GUNTER, Whitney. **Internet Scallywags: A Comparative Analysis of Multiple Forms and Measurements of Digital Piracy**. Western Criminology Review, 10 (1) p. 15-28, 2009 disponível em <http://wcr.sonoma.edu/v10n1/Gunter.pdf>

HAGUETTE, Teresa Maria Frota. **Metodologias Qualitativas na Sociologia**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

HOFFMAN, Abbie. **Steal This Book**. New York: Pirate Editions. 1971. Disponível em <http://www.semantikon.com/StealThisBookbyAbbieHoffman.pdf>

INGRAM, Jason R. HINDUJA, Samir. **Neutralizing Musical Piracy: An Empirical Examination** Deviant Behavior Vol. 29 N. 4 334-366, 2008 disponível em

<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/01639620701588131>

JESSEN, H. **Direitos Intelectuais dos Autores, Artistas, Produtores de Fonogramas e Outros titulares**. Rio de Janeiro: Itaipu, 1967

JOHNS, Adrian. **Piracy: The intellectual property wars from Guttenberg to Gates**. Chicago & London: University of Chicago Press, Chicago, IL, 2009 disponível em http://thepiratebay.se/torrent/6977776/Piracy_The_Intellectual_Property_Wars_from_Gutenberg_to_Gates

KAMPMANN, Matthias W. **Online Piracy and Consumer Affect: To pay or not to pay**. Universiteit Twente, Holanda, 2010 (dissertação de mestrado) disponível em http://essay.utwente.nl/60470/1/MA_thesis_M_Kampmann.pdf

KARAGANIS, Joe. **Media Piracy in Emerging Economies**, Social Science Research Council. United States of America, 2011. disponível em <http://piracy.americanassembly.org/>

_____. **Structures of Participation in Digital Culture**. New York, SSRC, 2007 disponível em http://www.ssrc.org/workspace/images/crm/new_publication_3/%7B6a130b0a-234a-de11-afac-001cc477ec70%7D.pdf

KINNALLY, William; LACAYO, Anamarcia; McCLUNG, Steven; SAPOLSKY, Barry. **Getting up on the download: college students' motivations for acquiring music via the web**. New Media Society 2008 10 disponível em <http://nms.sagepub.com/content/10/6/893>

KOZINETZ, Robert V. **Netnography: Doing Ethnographic Research Online**. London: Sage Publications, 2010

LEAL, Ordina Fachel. SOUZA, Rebeca Hennemann Vergara de. (Orgs.) **Do Regime de Propriedade Intelectual: Estudos Antropológicos**. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2010 disponível em <http://www.tomoeditorial.com.br/arquivos/0/File/Tomo%20Editorial%20-%20Do%20regime%20de%20propriedade%20intelectual.pdf>

LE MOS, André. **Cibercultura: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2010

LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre: Como a Grande Mídia Usa a Tecnologia e a Lei para Bloquear a Cultura e Controlar a Criatividade**. São Paulo: Trama, 2005

_____. **Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy**. London: Bloomsbury, 2008 disponível em <http://digital-rights.net/wp->

content/uploads/books/Remix.pdf

_____. **The Future of Ideas: the fate of the commons in a connected world**. New York: Random House, 2001 disponível em

<http://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/197/8/0-375-50578-4.pdf>

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34. 1999.

MACIEL, Maria Lucia; ALBAGLI Sarita Albagli (orgs.) **Informação, conhecimento e poder: Mudança tecnológica e inovação social**. Rio de Janeiro: Garamond, 2011

MASON, Matt. **The Pirate's Dilemma**. New York: Free Press. 2008.

MATTELART, Tristan. **Audiovisual Piracy, Informal Economy and Cultural Globalization** in International Journal of Communication Vol. 6 p. 735-750, 2012 disponível em

<http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/issue/view/8>

MIZUKAMI, Pedro Nicoletti. **Função Social da Propriedade Intelectual: compartilhamento de arquivos e direitos autorais** na CF/88. São Paulo, PUC, 2007 (Dissertação de Mestrado) disponível em

http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=5101

MYLONAS, Yianiis. **Piracy Culture in Greece: Local Realities and Civic Potentials** in International Journal of Communication Vol. 6 p. 710-734, 2012 disponível em

<http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/issue/view/8>

ORRICO JÚNIOR, Hugo. **Pirataria de Software**. São Paulo, Editora do Autor, 2004

PATRY, William. **Moral Panics and the Copyright Wars**. Oxford, 2009

POLANYI, Karl. **A Grande Transformação: As Origens da Nossa Época**. Rio de Janeiro: Campus, 1980

PROUDHON, Pierre Joseph. **A propriedade é um roubo: e outros escritos anarquistas**. Porto Alegre: L&PM Editores, 1997

QUIVY, Raymond e CAMPENHOUDT, Luc Van. **Manual de Investigação em Ciências Sociais**. Lisboa: Gradiva, 2008.

RIBEIRO, Gustavo Lins. **A globalização popular e o sistema mundial não-hegemônico**. RBCS Vol. 25 n° 74 outubro/2010

RODRÍGUES-FERRÁNDIZ, Raul. Benjamin, **Bittorent, Bootlegs: Auratic Piracy Cultures?** In International Journal of Communication Vol. 6 p. 396-412, 2012 disponível em

<http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/issue/view/8>

ROSS, Andrew. **Hacking Away at the Counterculture** em Postmodern Culture, Vol. 1 N. 1, 1990

SARAIVA, Adriana. **Movimentos em movimento - uma visão comparativa de dois movimentos sociais juvenis no Brasil e Estados Unidos**. Universidade de Brasília, Instituto de Ciências Sociais (Tese de Doutorado) disponível em <http://repositorio.bce.unb.br/handle/10482/6974>

SCHADLEN, Kenneth C. SCHRANK, Andrew. KURTZ, Michael J. **The Political Economy of Intellectual Property Protection: The Case of Software**. In International Studies Quarterly N. 49 p. 45-71, Oxford: Blackwell Publishing, 2005 disponível em <http://politicalscience.osu.edu/faculty/mkurtz/papers/ipp.pdf>

SCHERER-WARREN, Ilse. **Das Mobilizações às Redes de Movimentos Sociais**. Sociedade e Estado, Brasília, v. 21, n. 1, p. 109-130, jan./abr. 2006 disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69922006000100007

SCHERER-WARREN, Ilse. **Redes de Movimentos Sociais na América Latina - Caminhos para uma política emancipatória?** Caderno CRH, Salvador, v. 21, n. 54, p. 505-517, Set./Dez. 2008 disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-49792008000300007

SCHUMPETER, Joseph A. **Capitalismo, Socialismo e Democracia**. Rio de Janeiro: Editora Fundo de Cultura, 1961 disponível em <ftp://ftp.unilins.edu.br/leonides/Aulas/Form%20Socio%20Historica%20do%20Br%202/schumpeter-capitalismo,%20socialismo%20e%20democracia.pdf>

SMITH, Michael; TELANG, Rahul. **Competing with Free: The impact of movie broadcasts on DVD sales and internet piracy**. In MIS Quarterly Vol. 33 N. 2 p. 321-338, Jun/2009 disponível em <http://www.heinz.cmu.edu/~rtelang/smithtelang.pdf>

SPIESS, Maiko Rafael. **A Sociologia da Ciência e Tecnologia e o Estudo das Comunidade Hacker e de Software Livre**. Revista Brasileira de Ciência, Tecnologia e Sociedade. V.1 N.1 p. 98-112, jul/dez 2009 disponível em <http://www.revistabrasileiradects.ufscar.br/index.php/cts/article/view/23/7>

STEINBERG, Gustavo. **Política em Bits**. Brasília. Editora Universidade de Brasília, 2004

SVENSSON, Mans; LARSSON, Stefan. **Social Norms and Intellectual Property: Online norms and the european legal development**. Lund University, 2009 disponível em <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=1510388&fileId=1>

[515776](#)

TARIN, Bruno; BELISÁRIO, Adriano (org.) **Copyfight: Pirataria e Cultura Livre**.

Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2012 disponível em

<http://baixelivros.org/2013/02/07/copyright-pirataria-cultura-livre-adriano-belisario-e-bruno-tarin/>

TOLILA, Paul. **Cultura & Economia: Problemas, hipóteses, pistas**. São Paulo:

Iluminuras: Itaú Cultural, 2007 disponível em

http://d3nv1jy4u7zmsc.cloudfront.net/wp-content/uploads/itau_pdf/000577.pdf

TOURAINÉ, Alain. **Crítica a Modernidade**. Petrópolis, RJ: Vozes 1994

TRIGUEIRO, Michelangelo Giotto Santoro. **Sociologia da Tecnologia: Bioprospecção e Legitimação**. São Paulo: Centauro, 2009

_____. **Uma Discussão Sobre a Ciência e a Ideologia em Althusser**. Cadernos de Difusão da Tecnologia, Brasília, 1985

VANDIVER, Donna M; BOWMAN, Scott; VEGA, Armando. **Music Piracy among College Students: An Examination of Low Self-Control, Techniques of Neutralization and Rational Choice**. Southwest Journal of Criminal Justice, Vol 8 (2), 2009 disponível em

<http://www.swacj.org/swjcj/archives/8.2/Article%206%20Music%20Piracy%20among%20College%20Students.pdf>

VANDRESEN, Monique. **“Free Culture” Lost in Translation** in International Journal of Communication Vol. 6 p. 626-642, 2012 disponível em

<http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/issue/view/8>

WAN, Charn Wing, **Three strikes law: a least cost solution to rampant online piracy** in Journal of Intellectual Property Law & Practice. Vol. 5 No. 4, 2010 Oxford University Press disponível em

<http://jiplp.oxfordjournals.org/content/5/4/232.abstract>

WANG, Wallace. **Steal This File Sharing Book: What The Won't Tell You About File Sharing**. 2004, USA disponível em

[http://thepiratebay.se/torrent/3293795/Steal_This_File_Sharing_Book_\(ebook\)](http://thepiratebay.se/torrent/3293795/Steal_This_File_Sharing_Book_(ebook))

Documentários

GAYLOR, Brett. **RIP! A Remix Manifesto** Canadá, 2009 disponível em

[http://thepiratebay.se/torrent/4873370/RIP_A_Remix_Manifesto - Xvid](http://thepiratebay.se/torrent/4873370/RIP_A_Remix_Manifesto_-_Xvid)

GRUESO, Stéphane M. **Copiad, Malditos!** Espanha: elegant mob films, 2011 disponível em

<http://vimeo.com/21623319>

KLOSE, Simon. **TPB AFK** Suécia, 2013 disponível em

<http://thepiratebay.se/torrent/8118461/TPB.AFK.2013.480p.h264-SimonKlose>

KNAPPENBERGER, Brian. **We Are Legion: The Story of Hacktivists** Estados Unidos: Luminant Films, 2012 disponível em

<http://www.youtube.com/watch?v=arQRSjlDzDc>

Steal this film disponível em

[http://thepiratebay.se/torrent/3515729/STEAL_THIS_FILM \(XviD\)](http://thepiratebay.se/torrent/3515729/STEAL_THIS_FILM_(XviD))

Relatórios

Comunicados do IPEA Nº 147 – Download de músicas e filmes no Brasil: um perfil dos piratas online, divulgado em Maio de 2012 disponível em

http://www.ipea.gov.br/agencia/images/stories/PDFs/comunicado/120510_comunicadoipea0147.pdf

Copy Culture in the US and Germany, Columbia University, 2013, disponível em

<http://piracy.americanassembly.org>

Copyright and Digital Media in a Post-Napster World. Berkman Center for Internet and Society. Harvard Law School, 2003 disponível em

<http://cyber.law.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/2003-05.pdf>

Piracy of Digital Content. OECD, 2009 disponível em

<http://www.ifap.ru/library/book443.pdf>